ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

4/2017

September, Oktober, November 2017

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

HALF-LIFE 2

Wie Antiheld Gordon Freeman das Genre revolutionierte

STAR WARS® ROGUE SQUADRON™

DEUTSCHE ENTWICKLER ENTFESSELTEN DEN STERNENKRIEG AUF N64 UND PC



MARIO KART

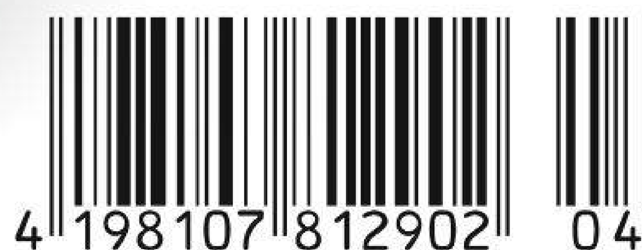
Der Evergreen: Wir befragten Shigeru Miyamoto zum genialen Mario-Spin-off

PHANTASY STAR

Mit dem SF-Rollenspiel kamen die JRPGs erstmals nach Europa

AMIGA 500

Wie der A500 Commodore noch mal rettete



LC-POWER™

www.lc-power.com

VON
ZEITLOSER ELEGANZ

AUS
HOCHWERTIGEN MATERIALIEN

FÜR
ENTHUSIASTEN

DARK & WHITE
SHADOW GAMING 986B
GAMING 986S

NUR BEI IHREM HÄNDLER

Großes Planet der Affen-Gewinnspiel auf www.lc-power.com

FÜR
DIE FREIHEIT

FÜR
DIE FAMILIE

FÜR
DEN PLANETEN

PLANET DER AFFEN SURVIVAL

NUR IM KINO

#PlanetderAffenSurvival





Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

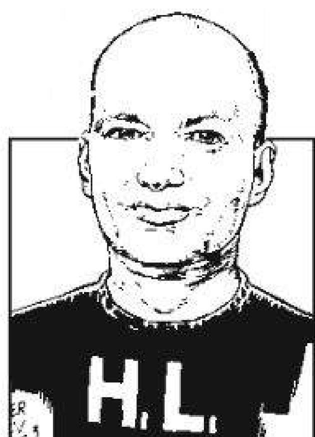


WAR FOR THE PLANET OF THE APES © 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei: Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - KMComputer.de - Mindfactory.de - Reichelt.de - Brack.ch - Digitec.ch - Steg-Electronics.ch



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Knut Gollert



Jörg Langer



Michael Hengst



Mick Schnelle



Roland Austinat



Winnie Forster

retro* GAMER

Willkommen beim Retro Gamer 4/2017

Der Sommer ist eine gute Jahreszeit zum Retrospielen: Während die aktuellen Games meist eine Pause einlegen und es über ein, zwei Monate hin kaum noch Neuerscheinungen gibt, haben Retrofans eher die Qual der Wahl: Welche Konsole, welches Genre, welches Spiel? Schon steht fast endlos Material bereit, eine entsprechend ausgestattete Modul- oder Floppy- oder auch Emulator-Bibliothek vorausgesetzt. Und betrachtet man die Ankündigungen der letzten Zeit, etwa von Nintendo zum **Classic Mini SNES** („diesmal mehr produzierte Einheiten") oder auch zur neuen **Atari Box**, fühlt man sich als alter Spielehase schon wieder fast am Puls der Zeit.



Wobei, was heißt „fast": Aus unserer Online-Umfrage wissen wir, dass unsere werten Leser keinesfalls nur Retrospiele auf Altgeräten daddeln, sondern überwiegend ein breites Interesse an Spielen an sich haben, alte wie neue, Konsolen- wie PC-basiert. Wir haben auch Näheres dazu erfahren, welche Retro-Konsolen ihr (als Gruppe der Leser) insgesamt am liebsten habt, und einiges andere mehr. Vielen Dank für die rege Teilnahme! Wer den ausgelobten Preis – eine nagelneue Nintendo Switch mit **Legend of Zelda: Breath of the Wild** – gewonnen hat, erfahrt ihr auf unseren Leserbrief-Seiten (Retro-Feed).

Aber keine Sorge: Natürlich nehmen wir jetzt nicht die Umfrage-Ergebnisse her und basteln daraus mit mathematischer Präzision die zukünftigen Ausgaben. Wie die meisten von euch wissen, besteht ja ein guter Teil jeder deutschen Ausgabe aus einem von uns ausgewählten, liebevoll lokalisierten „Best of" von drei bis vier britischen Retro Gamers. Dazu kommen dann unsere eigenen Artikel, insbesondere die Klassiker-Checks und Retro-Revivals. Da werden wir jetzt natürlich nicht in Zukunft sagen: „Lieber das doppelseitige C64-Peripherie-Foto mit zwei Zeilen Text als den in die Tiefe gehenden Artikel zum ZX-81." Sondern wir entscheiden danach, wie spannend der jeweilige Beitrag an sich ist.

Spannend ist, das möchte ich zumindest behaupten, auch die aktuelle Ausgabe geraten. Von sehr alt (**Frogger**) bis nicht mehr jung (**Half-Life 2**), von Heimcomputern (**Amiga 500**) bis Konsolen (**ColecoVision**), von Horror (**Alien Breed**) über Science-Fiction (**Star Wars: Rogue Squadron**) und Prügel-Rennen (**Road Rash**) bis zu Kindertauglichem (**Disney-Spiele**) haben wir ein breites Angebot für euch. Und so gut wie immer kommen die Macher des jeweiligen Spiels zu Wort – bei unserem Zehnseiter zu **Mario Kart** sogar gleich drei Designer-VIPs inklusive Shigeru Miyamoto.

Vielen Dank, dass ihr uns lest – und viel Spaß beim Retro-Spielen!!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER

INHALT 4/2017

September, Oktober, November

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

022 Retro-Revival
Mick Schnelle hat sich frisch ins alte Cockpit geworfen und berichtet

024 Die Historie
Wie Factor 5 auf Nintendo 64 und PC *Star Wars*-Raumkämpfe nach Hause holte

RETRO-REVIVAL

008 Airline Tycoon
Was ist schöner, als im Flieger zu sitzen? Eine Fluglinie zu betreiben, meint Mick

052 Phantasy Star Online
Roland Austinat erinnert sich an die Zeit, als er ferne Planeten erkundete

074 Wayne Gretzky Hockey
Wenig im Spieleleben vermisst Heinrich Lenhardt so sehr wie die Eispoliermaschine

092 Hero's Quest 3: Wages of War
War es ein Adventure? War es ein RPG? Ist es noch gut? Michael Hengst verrät es

114 Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe
Anatol Locker hat noch einmal die Freuden einer See-Kreuzfahrt auf sich genommen

136 Abe's Oddysee
Auf den ersten Blick würde man Abe nichts Heroisches zutrauen. Falsch, sagt Roland

180 Tapper
Der kleine Winnie und die zwielichtige Spelunke am Münchner Hauptbahnhof

EXPERTEN-WISSEN

034 Alien Storm
Nach *Golden Axe* wollte Sega einen neuen Seitscroller-Hit – und ließ die Aliens los

094 Die besten 20 Apple-II-Spiele
Vom Äußeren her hätte man es dem Apple II nicht zugetraut, aber ja: Er konnte spielen!

102 Licence to thrill: Labyrinth
David Bowie als Bösewicht war ein tolles Szenario für das erste LucasArts-Adventure

160 Disney-Spiele
Zahllose Disney-Spiele haben die Welt in den letzten Jahren beglückt oder verärgert

FIRMEN-ARCHIVE & FULL SET

016 Full Set: Mega Man
Eine der langlebigsten Serien überhaupt – wir stellen euch ein *Rockman*-Full-Set vor

116 Imagine Software
Der UK-Publisher glich einer Sternschnuppe: strahlend und kurzlebig

HISTORIE

010 Half-Life 2
Valves 2004er-Werk gilt vielen als bestes Actionspiel aller Zeiten. So entstand es

042 Mario Kart
Für einen neuen Blick auf den beliebtesten Fun Racer sprachen wir mit drei Designern

128 Frogger
Ein Frosch. Eine Straße. Ein Fluss. Mehr brauchte es nicht, um Spieler zu begeistern

138 Alien Breed
Klar von *Alien* inspiriert und ein wenig von *Gauntlet*: Brutzelt die Extraterrestrials!

148 Iron Soldier
Ein Mech-Spiel, bei dem das Wichtigste stimmte: die Zerstörung halber Städte

172 Die Road-Rash-Trilogie
Das ungewöhnliche Rennspiel: Neben Kurven gilt es auch Prügeleien zu meistern

KLASSIKER-CHECK

006 Fort Apocalypse
Ein faszinierendes *Choplifter*-Derivat für Atari 800 und Commodore 64

040 King's Bounty
Der Vorläufer der *Heroes of Might & Magic*-Reihe bot innovative Strategie-Elemente

146 BattleTech: Crescent Hawk's Inception
Mick Schnelle bricht für Infocoms Mech-Rundentaktik-RPG eine Lanze

HARDWARE

064 Aufstieg des Amiga 500
Wie Commodore dank des A500 doch noch den Atari ST übertrumpfen konnte

076 Commodore PET
Nur eine Büromaschine oder mehr? Retro Gamer ließ die Tasten klappern

086 ColecoVision
Colecos Spielkonsole war technisch überlegen und sogar 2600-kompatibel

AUSSENSEITER & CO.

060 SG-1000-Spiele
Segas Konsolen-Erstling ist an sich schon eine Rarität. Wir haben geheime Hits dafür

124 CPC-6128-Spiele
Der Schneider 6128 war ein fähiger Homecomputer mit gutem Spieleangebot

156 Mega-Drive-Spiele
Das Mega Drive kennt doch jeder? Aber nicht unbedingt Titel wie *Eliminate Down*

188 Homebrew
Retro lebt: Wie jeden Monat stellen wir euch spielenswerte Neu-Projekte vor

MAKING OF

018 Uridium 2
Teil 2 von Andrew Braybrooks Shoot-em-up baute Stärken (und Schwierigkeit) noch aus

054 Phantasy Star
Ein RPG ohne Fantasy, aber mit viel Fantasie: Durchstreift mit uns drei Planeten

082 Nebulus
Wie das ungewöhnliche „Rotier-Scroller"-Spiel mit dem knuffigen Helden entstand

168 Tusker
Mit *Tusker* konntet ihr den Indiana Jones raushängen lassen, ganz ohne Lizenz

182 Lomax
Ein junges Entwicklerduo vertrödelte viele Monate – und bekam dennoch die Kurve

AUF DEM SOFA

032 Final Fantasy XII: The Zodiac Age
Wir sprachen mit Director Katano und Producer Kato über das aktuelle Remake

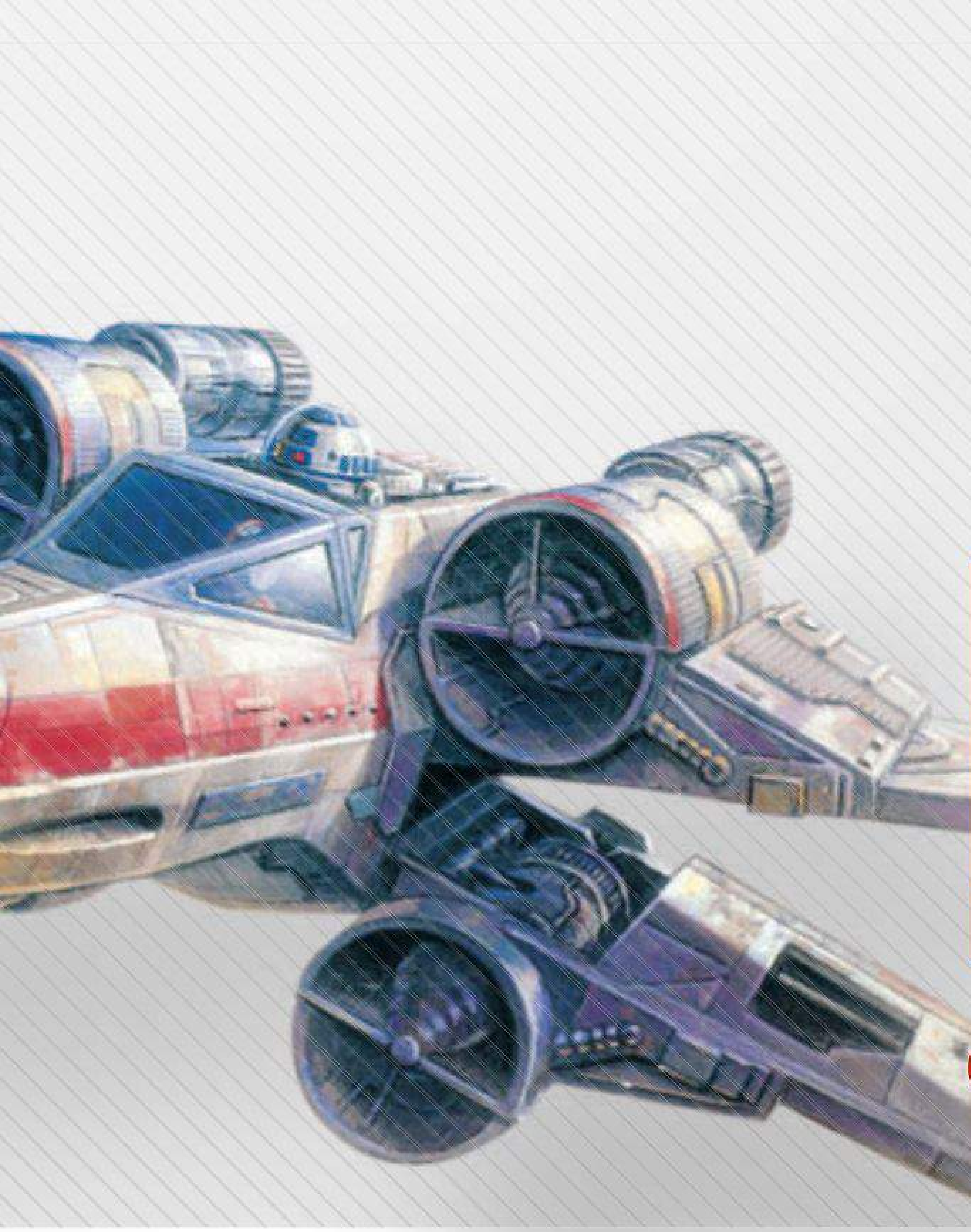
106 Mark Cerny
Marble Madness, *Crash Bandicoot* und Mitarbeit an der PS4: Mark hat viel erlebt

RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
190 Retro-Feed
194 Vorschau

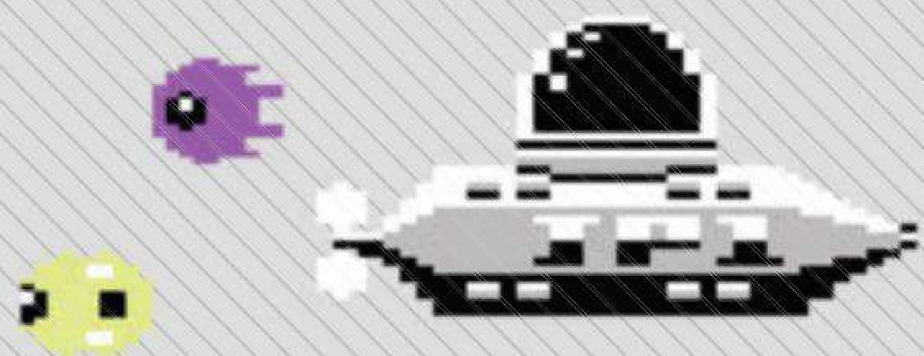






RETRO-HARDWARE

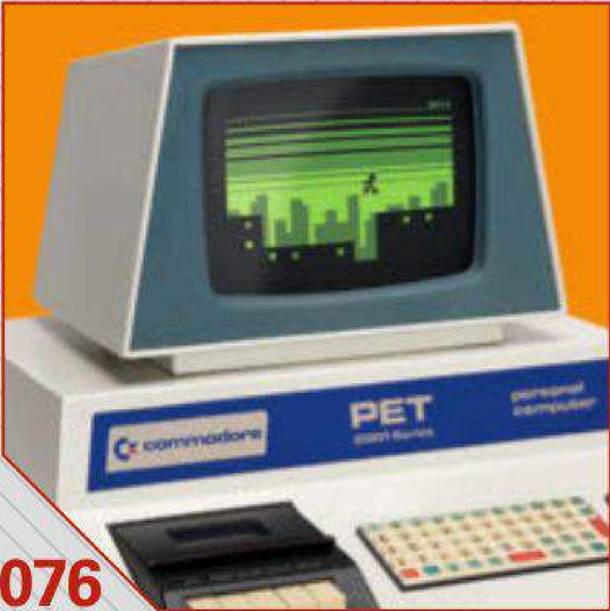
ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.





060


064



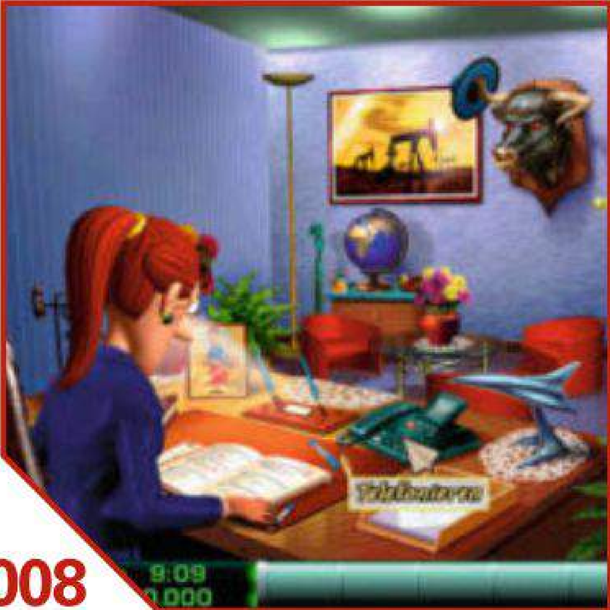
076


086





006


008


018

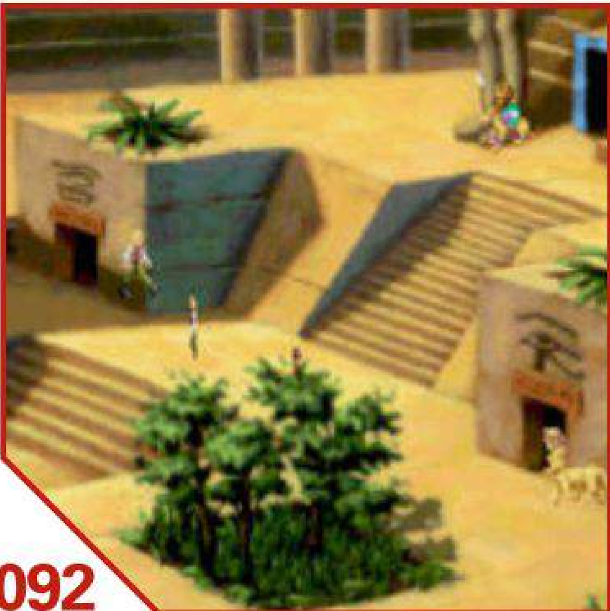

034


042


054

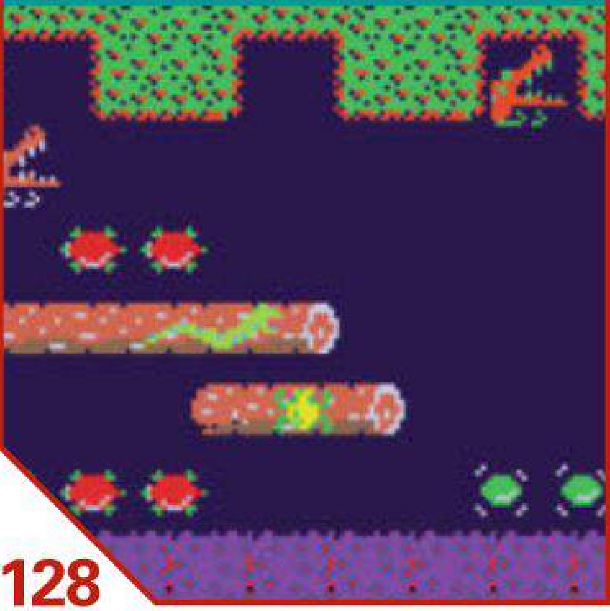


074


092


102


124


128


138


168



172



Tief unter dem Granitmantel der Erde haust das Böse, zu groß, um es auszusprechen; in die Welt der Lebenden dringt davon nur ein Flüstern. Hier herrschen die Kriegsfürsten von Kraltha, hier errichteten sie einen tödlichen Kerker, gefüllt mit Gefahren und abscheulichen Monstern. Spurlos verschwand bislang jeder, der es wagte einzudringen – in das Geheimnis von *Fort Apocalypse*!

Der amerikanische Rückentext liest sich wie die Einladung zu einem Dungeon-Crawler à la *D&D*, doch *Fort Apocalypse* ist kein Fantasy-Rollenspiel, sondern ein SF-Shoot-em-up mit Tiefgang – im übertragenen wie wörtlichen Sinne. Um das Böse aufzustöbern und zu vernichten, flattert der Spieler im Hubschrauber durch die Unterwelt; unterwegs zapft er Benzintanks an und sammelt umherirrende Zivilisten ein.

Brøderbunds *Choplifter!* war thematisch ähnlich, erschien ein paar Monate früher und wurde international besser vermarktet, sodass *Fort Apocalypse* auf viele Spieler wie ein Klon wirkte. Auch weil Hersteller Synapse damals kriselte, erhielt *Fort Apocalypse* weltweit weniger Aufmerksamkeit, als es verdient gehabt hätte. Dem geschätzten Kollegen Lenhardt, der das Spiel ganz am Anfang seiner Karriere, aber erst zwei Jahre nach der US-Veröffentlichung testet (siehe Presse-Kasten rechts), muss man widersprechen: *Fort Apocalypse* hat nicht „zu wenig Abwechslung", sondern ist zum Jahreswechsel 1982/1983 ein konkurrenzlos komplexes 2D-Ballerspiel und viel gehaltvoller als Brøderbunds Heli-Hit.

Die *Choplifter*-Spielelemente packte US-Programmierer Steve Hales komplett in 32 KByte Speicher und gab viele neue Ideen hinzu (die wiederum spätere *Choplifter!*-Sequels übernahmen), etwa die Suche nach Sprit, Laser-Barrieren oder Landeplattformen als Rücksetz-Punkte. Die Levels scrollen nicht nur horizontal, sondern in alle vier Richtungen und enthüllen fantasievolle Architektur. So ist *Fort Apocalypse* mehr Hindernis-Parcour und Erkundungsreise ins Geheimnisvolle als ein 08/15-Shooter: Fast ehrfürchtig schießt man sich den Weg in die „Vaults of Draconis" frei, bekämpft dort Flugminen und Panzer.

Vom mysteriösen Doppelgänger des eigenen Helis verfolgt, findet man eine Passage in die „Crystal Caves" darunter und dort die schwer verteidigte Reaktorkammer. Obwohl der Atari-Joystick nur einen Knopf hat, kämpft der Helikopter mit zwei Waffen. Das macht die Steuerung knifflig: Fliegt der Heli nicht seitlich, sondern blickt frontal zum Spieler, entlässt der Button statt einer Luft-Luft- oder Luft-Boden-Rakete eine Plasmabombe, die Minen und Silodeckel zerstört und Wege nach unten freilegt.

In Deutschland, wo es das Atari-Original kaum gab, dafür aber die C64-Fassung hunderttausendfach als Kopie, ist *Fort Apocalypse* heute höher angesehen als der Vorflieger *Choplifter*. Besucher der Retro-Fansite Kultboy feiern es im 21. Jahrhundert als ihren Lieblings-Action-Titel: „In meiner Kindheit verbrachte ich damit Stunden um Stunden", erinnert sich ein 8-Bit-Fan, „eines der Spiele, die jeder mochte – ein Klassiker", meint ein anderer. US-Veteranen klingen ähnlich: „Eines der unvergesslichen Spiele meiner Jugend – gruslig, der blaue Heli, der hinter dir her war."

Einig sind sich die Atari- und C64-User rund um den Globus, dass *Fort Apocalypse* kein Fall für Weicheier, sondern „bloody hard" war – vor allem auch, weil die Schwerkraft das Vehikel ständig nach unten zieht, im Gegensatz zu anderen Scroll-Ballerspielen. Unser Tipp fürs Neuerkunden: Stellt „Pilot Skill" und „Gravity Skill" am Anfang ganz runter! *



Von Winnie Forster

DIE AHNEN



Mit dem Heli durch die Höhle

Fort Apocalypse greift den bidirektionalen Flug von *Defender* sowie den Höhlen-Trip unter Spritmangel von *Super Cobra* und *Scramble auf.* Dazu fügt es vertikales Scrolling hinzu und erschafft so den „Cave-Shooter" – kein geradliniger Feindflug, sondern eine Entdeckungsreise in alle Richtungen. Greg Christensen *Caverns of Mars* (1981), in dem man ebenfalls bombt und tankt, aber nur vertikal fliegt, ist ein primitiver Vorgänger (siehe Bild).

DIE MAP



Backtracking-Hilfen

Reizvolles Adventure-Feeling fast wie bei „Metroidvania": Man stöbert zwischen Fallen und Wächtern, um den Weg zum Finale zu finden. Da sich die Unterwelt über rund 20 Bildschirme erstreckt und mit Laser-Barrieren, malmenden Mauern und anderen Hindernissen gespickt ist, baut Hales sowohl Rücksetzpunkte als auch „Hyper Chamber"-Teleporter ein – zwei im Action-Genre davor ungesehene Features, die den Backtracking-Frust mindern.

DAS TERRAFORMING



Bomb' dir den Weg frei

Bestimmte Mauern und Böden sind porös und zerstörbar, so dass die Bordwaffen nicht nur den feindlichen Vehikelpark wegputzen, sondern auch neue Höhlenwege legen. Man verändert und formt die Spielwelt, statt sie einfach nur abzufliegen: Die kreative Macht, aus der Levelgrafik Pixel oder Blöcke herauszuschießen, haben wir im Ansatz auch in *Space Invaders*, später in *Mr. Heli*, in einem *R-Type*-Level und exzessiv 2009 in Sonys *Pixel Junk Shooter*.

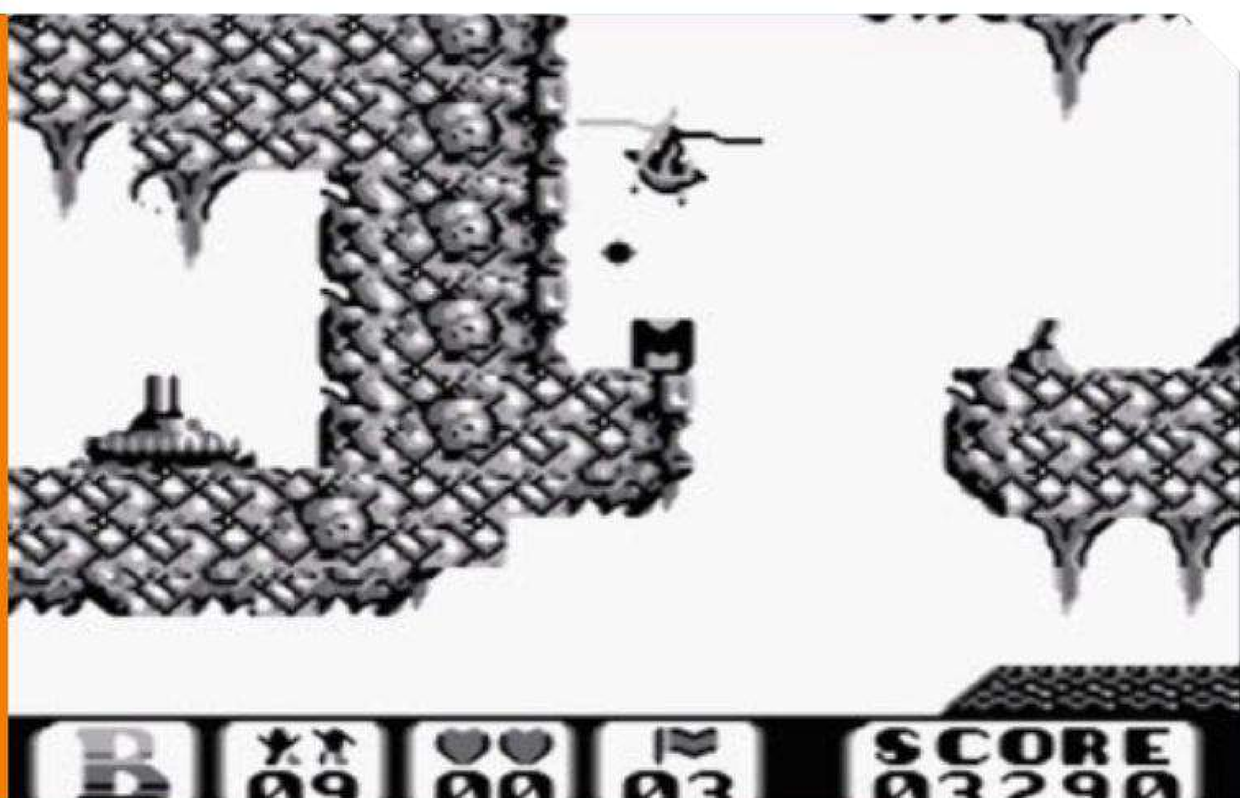
DAS RADAR



Überblick dank Echtzeit-Navi

Akkurat und in Echtzeit, aber stark geschrumpft: Weil Koordinaten und andere Parameter zweitverwertet, nicht eigens berechnet und gespeichert werden, brauchen Radar und Echtzeit-Maps kaum Ressourcen. In *Fort Apocalypse* wird der Level-Scanner als „Navatron" im oberen Screen-Drittel eingeblendet. Unser Bild zeigt rund die Hälfte der gesamten Unterwelt – zusammengesetzt nicht aus Game-Grafik, sondern Navatron-Pixeln.

DIE NACHFOLGER



Die Erben

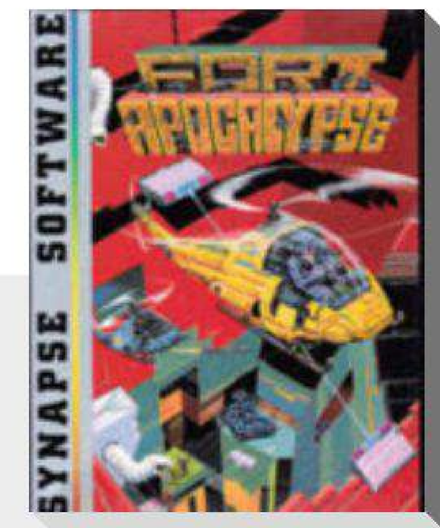
Fort Apocalypse wird vom Atari 800 nur für den C64 umgesetzt und erhält nie einen Nachfolger. Doch das australische Beam-Studio macht aus dem Game-Boy-*Choplifter II* eine prächtige Fort-Apoca-Hommage: Die Palmen- und Wüstenlandschaft öffnet sich im zweiten Sektor plötzlich nach unten, aus dem Horizontal-Scroller wird ein multidirektionaler Höhlen-Shooter! Ebenso empfehlen wir *Choplifter III* (1993 für Game Boy, 1994 SNES).

DER MACHER



Atari-Könner, Sound-Profi

Hales gilt 1984 als äußerst talentierter Atari-Programmierer, verschwindet dann aber plötzlich. Doch er ist am letzten Synapse-Projekt beteiligt (*Mindwheel*, Download unter www.igorlabs.com) und codet Amiga-Umsetzungen für LucasArts, bevor er auf Akustik umsattelt. 1997 verschmilzt er sein Studio mit der Firma von Elektronik-Pop-Pionier Thomas Dolby und entwickelt heute Audio-Engines für eine Milliarde Handys.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** ATARI 800 (ORIGINAL), C64
- » **PUBLISHER:** SYNAPSE SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:** STEVE HALES
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1982/1983
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …



Happy Computer Sonderheft 3/85

„Nicht sonderlich intelligent? Stimmt! Aber obwohl man hier nicht mit großartiger Story aufwarten kann und das Spiel nicht sehr viel Abwechslung bietet, hat es doch seine Schwierigkeit… Laser-Strahlen, Panzer, Energiesperren und einen gegnerischen Hubschrauber. Die gefährlichsten Gegner sind jedoch die Zeit und nicht zuletzt der hohe Spritverbrauch. " *(Tobias Schneider/Heinrich Lenhardt)*

Happy Computer 1/84

„Die gelungene Kombination von Spielideen und die außergewöhnlich gut gestaltete Grafik machen *Fort Apocalypse* zu einem der besten Heimcomputerspiele. Meine Meinung: Akustische Untermalung und andauernde Motivation sind „sehr gut", Bildschirmdarstellung, Beeinflußbarkeit und Gesamtbewertung „ausgezeichnet". " *(Julian Reschke)*

Was wir denken

Fort Apocalypse ist eines der besten Ballerspiele seiner Zeit, die geschickte Verbindung unterschiedlicher Spielideen denkt weit in die Zukunft.


Telefonieren
Mo 9:09
1.500.000


Augsburg
Aufträge
1/5
1/1
Di 10:32
1.561.678

» RETRO-REVIVAL

Airline Tycoon

RUMLAUFEN UND DISPONIEREN.



» ENTWICKLER: SPELLBOUND
» ERSCHIENEN: 1998
» HARDWARE: MS-DOS

Von Mick Schnelle

Was braucht eine gute Wirtschaftssimulation? Ein interessantes Szenario, das dem Spieler vertraut ist. Ein bisschen Hektik, damit niemand vor den Zahlenkolonnen einschläft und, wenn sie aus deutschen Landen ist, einen Schreibtisch, über den sämtliche Aktionen ausgeführt werden. Dreimal ein „Check" für *Airline Tycoon*.

Eigentlich waren sie vor rund 18 Jahren ja schon ausgestorben: die Wirtschaftssimulationen deutscher Bauart, die in den 80er und frühen 90er Jahren so manchem deutschen Entwickler zu Ruhm und Ehre und manchmal sogar zu viel Geld verholfen hatten. Doch Spellbound ließ sich nicht beirren und veröffentlichte noch kurz vor der Jahrtausendwende *Airline Tycoon*. Mit Erfolg.

Es geht um, der Name lässt es erahnen, die Verwaltung einer Fluglinie. Man fängt mit zwei mickrigen Flugzeugen bescheiden an und arbeitet sich zum erfolgreichen Global Player vor. Klingt einfach, ist aber eine reichlich hektische Angelegenheit. Denn auch wenn *Airline Tycoon* nicht ohne den berühmten deutschen Schreibtisch auskommt, will jeder Charterauftrag mühsam ergattert sein. Dazu läuft die eigene Spielfigur kreuz und quer durch den Flughafen und heimst an den Schaltern der verschiedenen Anbieter möglichst lukrative Aufträge ein. Dann schnell zurück ins Büro und die Flüge unter Zeitdruck den Maschinen zuweisen. Dabei beachten: Die Flieger müssen zum nächsten Einsatzort erst hinfliegen. Verspätungen bedeuten üppige Strafzahlungen. Das ist aber erst der Anfang. So wollen weitere Flughäfen ins eigene Netz eingewoben, neue Maschinen für lukrative Strecken erworben werden.

Macht die hektische Rumlauferei denn heute noch Spaß? Erstaunlicherweise ja. Denn zu hektisch wird es eigentlich nie, und wenn ich verschnaufen muss, schalte ich die Pause ein. Der ganz große Verkaufsrenner war *Airline Tycoon* leider nicht. Vielleicht auch, weil damals der Namenszusatz „Tycoon" durch zu viele Ramschspiele verbrannt war. Aus heutiger Sicht hat er aber durchaus seine Daseinsberechtigung, denn solche Spiele gibt es praktisch nicht mehr. Zudem ist *Airline Tycoon* in Würde gealtert und lässt sich immer noch gut spielen. Wer es versuchen will, wird bei Gog.com fündig. *



MΛKING OF

HΛLF-



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** VALVE
- » **ENTWICKLER:** VALVE
- » **ERSCHIENEN:** 2004
- » **PLATTFORMEN:** PC, VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** EGOSHOOTER

Das erste *Half-Life* kam Ende der 90er Jahre einer Revolution des Shooter-Genres gleich. Sein Spielaufbau und das eingewobene (statt in Cutscenes ausgelagerte) Storytelling prägten das gesamte Shooter-Genre. Umso erstaunlicher ist es, dass Valve mit der Fortsetzung Fachwelt und Spieler ein zweites Mal stark beeindrucken konnte.

An die ersten Planungen für *Half-Life 2* erinnert sich noch Valve-Programmierer David Speyrer: „Es ist schon witzig, wie wir uns alle übernommen hatten." Los ging es nach der Veröffentlichung des ersten Teils mit einer Liste von gewünschten Verbesserungen. „Es war zum Beispiel cool, dass der Spieler bei Zwischensequenzen mittendrin war und die Charaktere direkt um ihn herum agierten, aber ihre Münder bewegten sich ganz simpel wie bei Puppen. Der Spieler konnte Kisten und Fässer umstoßen, doch sie fielen nicht realistisch um."

Da Prozessoren und Grafikkarten seit *Half-Life* einen deutlichen Sprung gemacht hatten, schienen bessere Gesichtsanimationen und eine realistischere Physik umsetzbar. Das Team machte sich Gedanken darüber, wie es diese technischen Verbesserungen umsetzen und die Spielerfahrung dadurch verbessern könnte. David fährt fort: „Gleichzeitig setzten wir uns zusammen, um eine Gliederung für den Storyverlauf zusammenzustellen. Wir entwarfen die Geschichte und das Gameplay zur selben Zeit – doch das war eine schreckliche Idee.



» [PC] Im Kampf auf kurze Distanz greift ihr am besten zur Schrotflinte.



» [PC] Erst mit seinem HEV-Anzug wird Gordon zum Freeman.

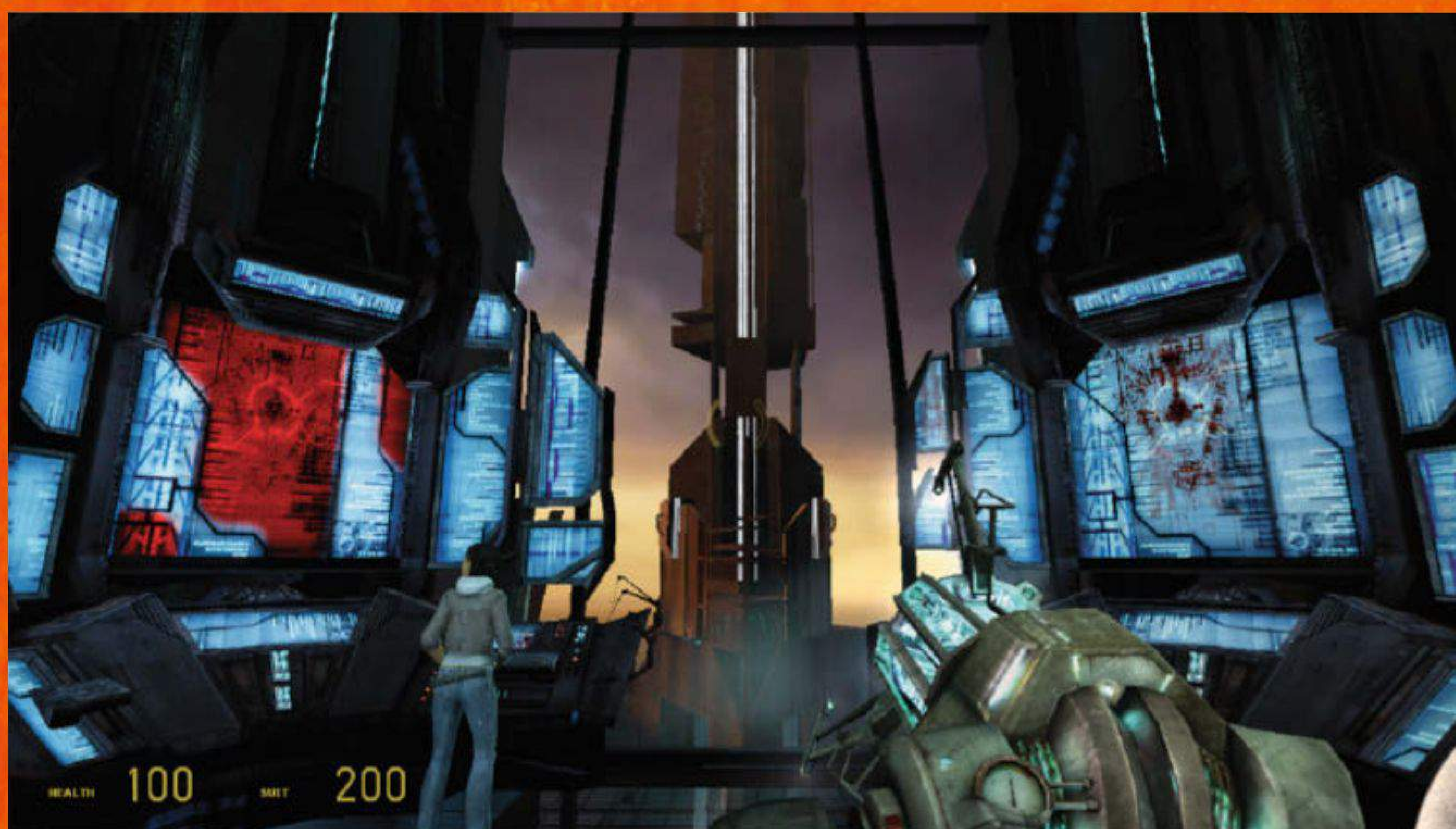
Nach dem großen Erfolg von *Half-Life* vergrößerten wir den Umfang und designten den Nachfolger um eine Ansammlung nicht erprobter Mechaniken herum. Das war ein dummer Fehler."

Das aufgeblähte und überambitionierte Vorhaben beschreibt David wie folgt: „Wir entwarfen drei Alienrassen und allerlei Schauplätze. Etwa ein riesiges Chicago, eine Basis in der Arktis, Kairo und eine an Prag erinnernde Alienstadt." Letzteres, also eine fiktive, von Osteuropa inspirierte Stadt, überlebte die frühe Entwurfsphase – aber wenig sonst. Von den anderen Ideen wurden einige immerhin in Form von Prototypen getestet. David nennt ein Beispiel: „Wir bastelten an einem Brandbekämpfungssystem – auf einem arktischen Forschungsschiff konnte man mit einem Feuerlöscher Brände eindämmen. Das Feuer breitete sich weiter aus, schränkte den Zugang zu neuen Levelabschnitten ein und entzündete brennbare Fässer. Das war interessant, doch letztlich warfen wir die Mechanik wieder raus, da uns zu wenige besondere Situationen mit ihr einfielen und andere Dinge vielversprechender klangen." Komplett über Bord geworfen wurde das Arktik-Thema jedoch nicht: In den beiden nachträglich erschienenen „Episodes" zu *Half-Life 2* spielte das Forschungsschiff Borealis eine Rolle.

Der Globetrotter-Ansatz mit Schauplätzen rund um den Globus wurde schnell

-LIFE²

VIELLEICHT DER ZU SEINER ZEIT BESTE 3D-SHOOTER, DEN ES JEMALS GAB: *HALF-LIFE 2* SCHLUG EIN WIE EINE BOMBE. ES WIRD WOHL NIEMALS FORTGESETZT WERDEN – DIE FALLHÖHE IST EINFACH ZU GROSS. WIR SIND DER ENTSTEHUNG DES MODERNEN KLASSIKERS NACHGEGANGEN.



» [PC] Unweigerlich führt euch der Weg in die Zitadelle, die hoch über City 17 thront.



wieder eingestampft, am angestrebten Realismus wurde aber festgehalten. Eine der hierfür verantwortlichen Personen war Art Director Viktor Antonov, der zuvor an *Kingpin* gearbeitet hatte: „Zur gleichen Zeit wie *Half-Life* erschien auch *Kingpin* mit seinem Stadt-Setting. Ich denke, Valve hatte mich wegen dessen Realismus und Größe kontaktiert. Die meisten Spiele dieser Zeit spielten in Bunkern. Ich hatte aber schon immer von einer Spielwelt geträumt, die näher an der Realität ist und einer echten Stadt ähnelt. Man kommt irgendwo an, etwa an einem Flughafen, und du bist an einem realen Ort. Mein größter Beitrag an *Half-Life 2* war daher ganz klar, den Schauplatz gemeinsam mit meinen Kollegen aus den Bunkern heraus in eine echte Welt zu verlegen."

Die Welt, von der Viktor spricht, hörte auf den Namen City 17 – eine Mischung aus Sofia, Belgrad und St. Petersburg, wie er angibt. „Osteuropa war als Szenario unverbraucht. Nicht vielen Amerikanern ist der Kontrast zwischen Zentral- und Osteuropa bekannt." Viktor wurde selbst in Bulgarien geboren.

Alles sollte so realistisch wie möglich aussehen: „Wirklich alles haben wir penibel nachgeforscht. Ich entsandte Fotografen, ging selber auf Dächer und in Keller und schaute mir genau die Architektur und Vorplätze an. Es war viel Recherche nötig, um dem Ganzen Struktur zu verleihen. City 17 ist wie eine Stadt aus Zentraleuropa aufgebaut. Sie hat ein Gittermuster mit ein paar diagonalen Straßen und Vorplätzen – anders als in den ▶

WICHTIGE CHARAKTERE



THE G-MAN

■ Der mysteriöse G-Man weckt Gordon aus der Stasis und bringt ihn nach City 17. Er will die Combine niederringen, doch seine genauen Motive bleiben unklar.



ALYX VANCE

■ Als geübte Kämpferin und begabte Hackerin ist Alyx die ideale Begleitung für Gordon. In den beiden Nachfolge-Episoden zeigt der G-Man ungewöhnlich starkes Interesse an ihr.



BARNEY CALHOUN

■ Eigentlich ist Barney in *Half-Life* gleich mehrmals gestorben – er war das Standardmodel für Sicherheitsleute. Im zweiten Teil weist er Gordon als Widerstandskämpfer den Weg.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS



HALF-LIFE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1998

THE ORANGE BOX
SYSTEM: PC, DIVERSE
JAHR: 2007

PORTAL 2 (SIEHE BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 2011

»DIE PHYSIK SOLLTE AUSWIRKUNGEN AUF DAS GAMEPLAY HABEN.«

DAVID SPEYRER

▶ USA, wo alles aus Blöcken und Gassen besteht. Die Vorplätze waren sehr wichtig, da dort mehrere Kämpfe stattfanden."

Eine osteuropäische Stadt als Handlungsort bot sich aber auch aufgrund der Story von *Half-Life 2* an. City 17 wird von den außerirdischen Combine besetzt gehalten, und gerade die Geschichte Osteuropa kennt allerlei Besatzungen. Viktor zieht einen Vergleich mit der Stadt aus dem Film *Blade Runner* und deren Designer Syd Mead, der im Film-Los-Angeles gleich mehrere Hundert Jahre Geschichte untergebracht hat. „Man konnte die alten Gebäude sehen und wie sie verfielen, Syd Mead hat aber auch neue Technologien untergebracht. Bei *Half-Life 2* vertraute ich auf dieselbe Technik.

Mindestens so wichtig wie die Glaubwürdigkeit der Spielwelt war natürlich die Spielmechanik. Valve achtete sehr darauf, dass diese nicht durch das Design von City 17 ausgebremst wurde. Im Gegenteil: *Half-Life 2* demonstriert meisterlich, wie man Spieler durch Levels lotst und gleichzeitig so gut wie möglich verbirgt, dass der Aufbau streng linear angelegt ist. Die Designer begannen mit einer Mischung aus Straßen, Alleen und leeren Flächen zwischen den Gebäuden. Dann ließen sie Testspieler darauf los und verfeinerten das Layout anhand des Feedbacks.

Laut David fragten sie die Testspieler anschließend, warum diese sich für eine bestimmte Route entschieden hatten. Die Antworten verwendeten sie, um Lösungen zu finden, wie man den Spieler auf dem richtigen Weg halten oder ihn wieder dorthin zurückbringen konnte. Mal durch Veränderung der Beleuchtung – laut David folgen die meisten dem bestbeleuchteten Pfad. Mal lenkten die Entwickler die Aufmerksamkeit der Spieler durch einen Vogelschwarm oder andere Elemente auf eine bestimmte Stelle. „Bei der Verfolgung

» [PC] Besiegt ihr diesen Boss, dürft ihr die nervigen Antlions danach mit Pheropoden selbst kontrollieren.





ELI VANCE

■ Der Vater von Alyx war ein Wissenschaftler der Black-Mesa-Einrichtung zur Zeit der Ereignisse des ersten Teils. Jetzt ist er der Anführer des Widerstands.



WALLACE BREEN

■ Der ehemalige Administrator der Black Mesa hat die Menschheit an die Combine verkauft und ist nun als Stellvertreter der Alienorganisation auf der Erde tätig.



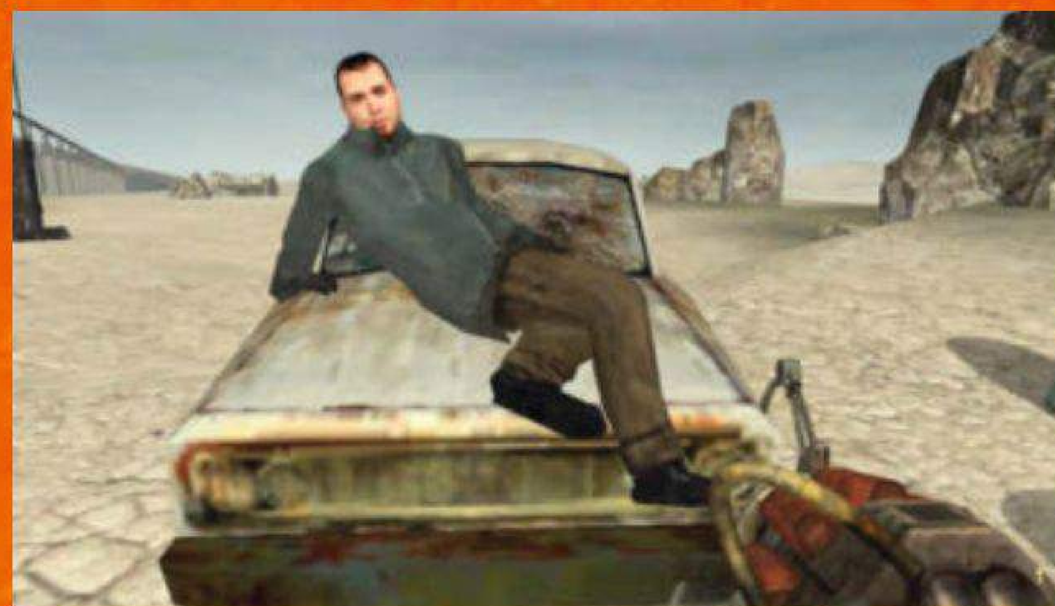
JUDITH MOSSMAN

■ Auch wenn sich Dr. Mossman nicht gut mit Alyx versteht, ist die ehemalige Black-Mesa-Mitarbeiterin ein wichtiger Bestandteil der Widerstandsbewegung.

durch die Metro-Cops durch die Wohnhäuser haben wir auf dem Dach gezielt ein paar Eimer platziert. Der typische Spieler läuft instinktiv auf sie zu", verrät David.

Die Hingabe zum Realismus in der Architektur von *Half-Life 2* schlug sich in vielen Details nieder, etwa der atmosphärischen Beleuchtung. „Der Winkel der Sonne entspricht dem aus dem September in Nord- oder Zentraleuropa", führt Viktor aus. „Sie steht bei 45 Grad und niemals höher, wodurch die Schatten immer sehr lang sind." Die weichen Lichter und langen Schatten sollen ein Gefühl der Nostalgie und Vertrautheit wecken. Laut Viktor machte das die Begegnungen mit den Aliens so noch intensiver. „Anstatt vor einer erschreckenden Situation alles dunkel und unheimlich zu gestalten, kann man auch eine romantische Atmosphäre erschaffen. Der Schock, wenn plötzlich etwas Fieses passiert, ist dann noch größer."

Half-Life 2 ragte jedoch nicht nur wegen seiner Atmosphäre und seines Realismus heraus. Es war auch vollgepackt mit innovativen Ideen und überraschte den Spieler über die gesamte Spielzeit hinweg mit neuen Mechaniken und Taktiken. Besonders hervorzuheben ist das realistische Physiksystem, das in Form vieler Puzzles, Fahrzeugabschnitte und der Gravity Gun zum Einsatz kam. „Die Physik sollte Auswirkungen auf das Spielerische haben, auch wenn wir anfangs nicht genau wussten, wie", doziert David. „Wir lizenzierten die Ipion-Physics-Bibliotheken, aber das war nur der Ausgangspunkt. Der Software-Ingenieur Jay Stelly verbrachte Jahre damit, die Physik-Engine direkt in den Code des Spiels zu integrieren." Wenn die Leveldesigner mit der Physik-Engine verrückte Fallen bauten, hatte Jay dafür zu sorgen, dass sie wirklich funktionierten.



» [PC] Ted ruht sich aus, nachdem er sich im Physik-Test-Tool *Danger Ted Construction Set* ein wenig verausgabt hat.

Die Gravity Gun war ursprünglich nur als Werkzeug geplant. Jay entwickelte sie, um Objekte aufzuheben und mit einem per Mausrad kontrollierten Energiestrahl wieder abzustoßen. Er taufte den Vorläufer der Gravity Gun „Physgun". Irgendwann, so David, kam man dann auf die Idee zu Aufbauten, für die Objekte aneinandergeschweißt werden mussten. „Propangaszylinder konnten an einen Stapel Sperrholz geschweißt werden, um danach einen Schuss auf den Zylinder abzugeben." Die Physgun kam auch in *The Danger Ted Construction Set* vom Programmierer Steve Bond zum Einsatz. Dort konnte man die Ragdoll-Figur von Valve-Grafiker Ted Backman – „die gewöhnlich auf einer Toilette saß" – durch tödliche Schluchten schleudern.

Die Physgun tauchte später wieder als Tool in der *Half-Life 2*-Mod *Garry's Mod* auf, doch für *Half-Life 2* war sie nicht geeignet. „Es war zwar witzig, mit der Physik Vorrichtungen zu bauen, doch es erforderte zu viel Konzentration und zog den Spieler aus der Welt heraus", beschreibt David. Die Schweißfunktion wurde entfernt. Doch die Designer gaben nicht auf und dachten über einen Einsatzzweck der Physgun in Kämpfen nach. „Weil jeder auch mal Gegner herumschleudern wollte, gaben wir der Gravity Gun zum Ende des Spiels auch diese Funktion." ▶

DIE EPISODEN



Nach *Half-Life 2* sollte die Geschichte von Gordon und dem Widerstand gegen die Combine in drei Episoden weitererzählt werden. Die zweite endete mit einem fiesen Cliffhanger, aufgelöst wurde er bis heute nicht. Mit Episode 1 und 2 wurden neue Spielmechaniken und Gegnerarten wie der Hunter, eine kleine Variante des Striders, eingeführt.

HIGHLIGHTS

DIE DENKWÜRDIGSTEN MOMENTE IN VALVES SHOOTER.



AUFWACHEN, MR. FREEMAN

■ *Half-Life 2* beginnt mit der Ankunft im Bahnhof von City 17. Dort angekommen erfahrt ihr am eigenen Leib, dass die Combine die Macht übernommen haben.



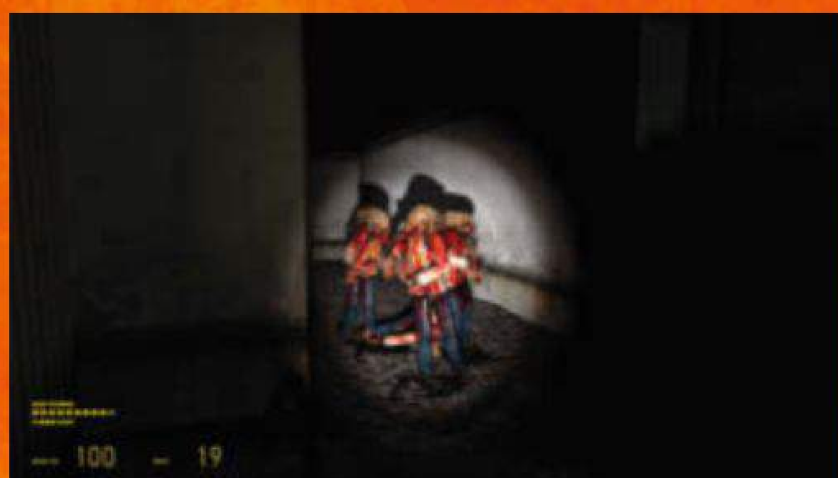
AUF DER FLUCHT

■ In den ersten Stunden müsst ihr immer wieder vor den Combine weglaufen. Diese Abschnitte sind spannend und toll in Szene gesetzt.



FAHRBARER UNTERSATZ

■ Die Levels mit Propellerboot, Auto und Buggy fühlen sich anders als der Rest des Spiels an. Ihr legt hier größere Strecken zurück und löst zwischendurch Rätsel.



WIE GRUSELIG

■ Mit Betreten von Ravenholm befindet ihr euch plötzlich in einem Horrorspiel. Auch das Gameplay ändert sich, die Gravity Gun steht hier im Fokus.



ZU RUHIG HIER

■ Bei der Überquerung der Brücke pfeift euch nur der Wind um die Ohren. Es ist so ruhig, dass ihr den Stahl knarzen hört. Und ihr wisst ganz genau, dass Unheil naht ...



AUSBRUCH AUS DEM KNAST

■ Das Combine-Gefängnis Nova Prospekt ist eines der besten Areale in *Half-Life 2* – was vor allem daran liegt, dass ihr dort eine Antlion-Herde anführt.



FOLGE FREEMAN

■ Der Sturm des Nexus-Gebäudes und die Schlacht gegen die Striders draußen auf der Straße vermittelt das Gefühl einer überall umkämpften City 17.



UNERWARTETE MACHT

■ Als euch die Combine gegen Ende die Waffen wegnehmen, werten sie unabsichtlich die Gravity Gun auf, mit der ihr nun auch Gegner umherschleudern dürft.

»IN RAVENHOLM WAREN VON ANFANG AN KÄMPFE GEGEN ZOMBIES UND HEADCRABS VORGESEHEN.«

DAVID SPEYRER

▶ *Half-Life 2* hatte eine ungeheure Vielfalt zu bieten. In einigen Abschnitten musstet ihr mit Fahrzeugen herumdüsen oder ein Gefängnis mit von euch kontrollierten Antlions stürmen. Es gab ein Squadsystem für KI-Begleiter. Und in Ravenholm wurde der SF-Shooter plötzlich zu einem Horrorspiel.

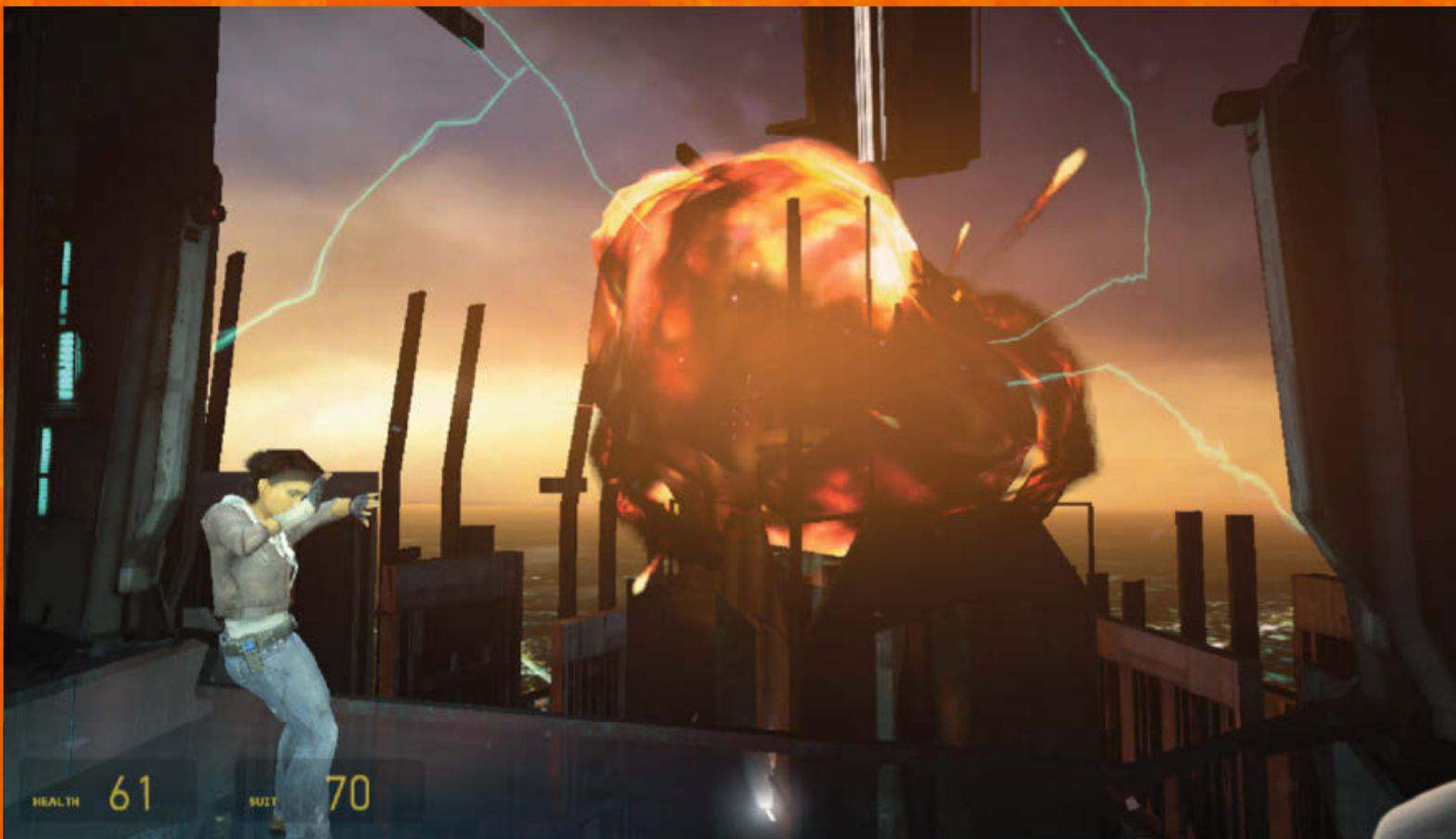
Wo die ganzen Spielmechaniken herkamen, lässt sich durch das sogenannte Cabal-System erklären, das Valve für die Entwicklung anwandte. Anstatt die Entwicklung zentral zu bündeln, bestand das Team aus mehreren halbautonomen „Kabalen", die an bestimmten Elementen des Spiels arbeiteten. Das Prinzip lautete „wer sich etwas ausdenkt, setzt es auch um." Die Idee hinter dem System war simpel: Jeder Entwickler und Grafiker sollte seinen eigenen Anteil an dem Projekt haben. Dieses ungewöhnliche Vorgehen gebar viele Ideen.

Weil die Kapitel von unterschiedlichen Gruppen entworfen wurden, die auch unabhängig voneinander eigene Spielmechaniken beisteuerten, besitzt jeder Abschnitt in *Half-Life 2* eine eigene Persönlichkeit. So solltet ihr etwa im Gefängnis Nova Prospekt sowohl gegen Soldaten als auch die Antlions kämpfen, doch die Situation erwies sich beim Testspielen als zu chaotisch. Aus diesem Grund wurden die Pheropods (auch Bugbait, Käferköder, genannt) in den Shooter integriert, mit denen ihr die Antlions zu Verbündeten umpolen könnt.

Schließlich kommt David auf die Fahrzeuge zu sprechen, die erst durch das Physiksystem ermöglicht wurden: „Das erste Vehikel, mit dem wir experimentierten, war ein Bohrfahrzeug in einem Einzellevel in den Minen unter Ravenholm. Man benötigte es, um Headcrabs und ihr Muttertier, das immer weitere Headcrabs hervorbrachte, zu zermalmen. Das hört sich jetzt cooler an,



» [PC] Das Forschungsschiff Borealis kam als spielbarer Bereich nicht über die Prototyp-Phase hinaus.



» [PC] Das sieht nicht gut aus für Alyx und Gordon …

als es war – über den Prototyp-Status kam die Idee nicht hinaus. Wir bemerkten, dass wir ein Fahrzeug wollten, mit dem man mehr Zeit verbringen konnte. Das Resultat waren die Dünenbuggy- und die Propellerboot-Abschnitte. Das Tempo in diesen Levels war ein ganz anderes als im restlichen Spiel, was viel zur Abwechslung beitrug."

Das Pacing ist gewiss einer der Punkte, weswegen *Half-Life 2* auch fast 14 Jahre nach seiner Veröffentlichung noch mit aktuellen Shootern mithalten kann (sieht man mal von der Grafik ab): Die Designer überlegten sich ganz genau, wann sie wieder eine Action-Sequenz einschieben oder aber einen Gang runterschalten mussten. Oder wann ein neues Feature angebracht war.

David verrät uns das Konzept: „*Half-Life 2* folgt einem Muster: Wegfindung, Kampf, Puzzle, Story, Aussicht. Wir fanden den Kontrast beim Pacing sehr wichtig, um Action-Sequenzen noch mehr wirken zu lassen. Hätten wir die Spieler nonstop in Kämpfe gejagt, hätten sie mental ausgecheckt und das Interesse verloren. Wenn wir also an einer bestimmten Stelle eine solche Tendenz bemerkten, sorgten wir dort mit einem Rätsel oder einem Reiseabschnitt für Abwechslung. An ruhigen Orten konnten Spieler abschalten und sich auf die Details konzentrieren."

Überhaupt lässt *Half-Life 2* dem Spieler viele Freiheiten, mit welchem Tempo er in der Story fortschreiten möchte. Wer möchte, kann oft auch einfach mal die Umgebung erkunden und nach optionalen Räumen Ausschau halten. David bemerkt hierzu: „Nachdem sie in einem Bereich für Ruhe gesorgt haben, können sich die Spieler so viel Zeit lassen, wie sie möchten. Sobald sie sich weiter in den Level hineinbewegen, geben sie quasi das Signal, dass sie die nächste Herausforderung wollen."



» [PC] Valve überlegte, euch nur eine Primär- und Sekundärwaffe mitzugeben.

Apropos: Auf die nächste Herausforderung für Gordon Freeman warten die Spieler nach der Veröffentlichung von Episode 2 – dem zweiten „Add-on" zu *Half-Life 2* – noch immer. Und das nun schon seit Oktober 2007. Selbst Episode 3, die *Half-Life 2* abschließen sollte, ist nie erschienen. Erst im Juli 2017 ließ sich Story-Writer Marc Laidlaw, der an *Half-Life 1* und *2* mitarbeitete, entlocken, dass er sehr wohl Ideen für Episode 3 gehabt habe. Für ein *Half-Life 3* hingegen existierte offenbar nie ein konkreter Story-Plan. Große Hoffnungen sollte man sich nicht machen, dass der Erfolgs-Shooter fortgesetzt wird: Ein dritter Teil würde wohl die allermeisten Fans schwer enttäuschen, egal wie gut er wäre: Die Erwartungen wären einfach zu hoch. *

VON DER BLACK MESA ZUM MARS



Nach *Half-Life 2* tauchte Viktor Antonov im Abspann von *Dishonored* als Visual Designer auf. Derzeit ist er Chief Creative Officer von Darewise Entertainment, die an dem Multiplayer-Sandbox-Titel *Rokh* arbeiten. „Science-Fiction ist mein Zuhause", so Viktor. „*Rokh* hat mich angesprochen, weil ich dort eine klassische SF-Welt auf dem Mars entwerfen kann, mit Abenteuer- und Erkundungselementen sowie Crafting."

Capcoms coolster Hüpfer.



Von Winnie Forster

Rockman

Neben kompakten Serien mit vier, acht oder zehn Teilen gibt es Spielreihen, die so ausufernd und unübersichtlich sind, dass sich der Full-Set-Sammler auf einen Ausschnitt beschränken muss, um seine Vitrine und seinen Geldbeutel nicht zu sprengen.

» Sechs Jump-and-runs und ein Famicom-Brettspiel ergeben das optimale *Rockman*-Full-Set. Sowohl in Japan als auch im Westen ist der erste Teil der seltenste und teuerste – allein für ihn zahlt ihr, originalverpackt und komplett, 250 bis 350 Euro! Teil 2 und 3, die bekanntesten, nach Meinung vieler Fans „klassischen" und besten *Mega Man*-Episoden, sind weltweit häufig und günstiger zu finden.

Foto: Christian Boehm/gameplan.de



Capcoms erster populärer Spielezyklus *Rockman* und seine westliche Manifestation *Mega Man* sind ein solcher Fall, mit zig 8-Bit-Episoden, zwei SNES-Serien, Originalen für Sega-Konsolen und PlayStation-Sequels bis ins 21. Jahrhundert, zuletzt *Legacy Collection* für 3DS. Für den wahren Fan, der *Mega Man* als Kind in den späten 80er oder frühen 90er Jahren kennen und schätzen lernte, ergeben die sechs ersten Episoden eine perfekte, wenn auch nicht billige Kleinserie; für Japan-Sammler kommt noch ein siebtes Famicom-*Rockman* hinzu.

DIE MACHER

Der Automatenhersteller Capcom startet erst 1979 und zählt somit nicht zu Japans alten Münzspielefirmen (wie Taito oder Namco). Als aggressiver Newcomer erobert er Anfang der 80er Jahre die Szene. Capcom wirbt Kreative von Konami ab, insbesondere Tokuro Fujiwara, der davor *Pooyan*-Ferkel pixelt, und Yoshiki Okamoto (*Time Pilot*). Die interne Rivalität zwischen den beiden Designern und Keji Inafune prägt Capcoms erstes Jahrzehnt und macht die Firma weltweit erfolgreich: Während Fujiware *Ghosts 'n Goblins* und *Strider* erfindet und Okamoto mit dem Shooter *1942* und dem Straßenprügler *Final Fight* brilliert, konzentriert sich Inafune monothematisch auf eine Figur: den ballernden Hüpfhelden *Rockman*. Die gleichnamige Serie (im Westen *Mega Man* genannt), wird zu Capcoms größten NES-Hit und bleibt die Nummer eins, bis in der Firma mit *Street Fighter 2* und *Resident Evil* 16- und 32-Bit-Umsatzbringer entstehen.

Inafune fungiert später als Creative Director der TV-Serie *Mega Man NT Warrior* und wird im neuen Jahrtausend zu Capcoms Entwicklungschef. Als *Onimusha*-Produzent wird er auch außerhalb Japans bekannt. Seiner bekanntesten Figur bleibt er bis 2010 verbunden, durch Updates wie *Mega Man Zero 3* oder *Mega Man Battle Network 4*.

DAS SET

Für sein erstes Spiel lässt sich Capcoms 22-jähriger Grafik-Newbie Inafune sowohl von *Super Mario* als auch von SF-Ballerspielen, vor allem aber von Osamu Tezukas Manga-Figur „Atom Boy" (im Westen: „Astro Boy") beeinflussen:

FULL SET: ROCKMAN/MEGA MAN



ROCKMAN/MEGA MAN

» UMFANG: 1 MBit, sechs Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: Dezember 1987
NES (US): Dezember 1987
NES (PAL): Dezember 1989



ROCKMAN 2/MEGA MAN 2

» UMFANG: 2 MBit, acht Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: Dezember 1988
NES (US): Juni 1989
NES (PAL): Dezember 1990



ROCKMAN 3/MEGA MAN 3

» UMFANG: 3 MBit, neun Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: September 1990
NES (US): November 1990
NES (PAL): Februar 1992



ROCKMAN 4/MEGA MAN 4

» UMFANG: 4 MBit, neun Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: Dezember 1992
NES (US): Dezember 1992
NES (PAL): November 1993



Rockman ist ein kniffliger, pixelpräziser Plattform-Parcours über sechs Levels, deren Obermotze („Robot Masters") dem siegreichen Helden jeweils ihre Sonderwaffe hinterlassen. Am Ende wartet als Robotmeister-Meister der verrückte Wissenschaftler Dr. Wily.

Der pfiffige Mix aus Hüpf-, Lauf- und Fight-Action trifft den Geschmack der Zeit, begeistert erst japanische Kinder, dann die Jugend in den USA. Ende 1990 spurtet der kleine Cyborg auch in Europa los. Quasi-jährliche Fortsetzungen fügen neue Spielelemente hinzu (etwa Passwörter ab Teil 2) und steigern die Zahl der Levels, Endgegner und Sonderwaffen von sechs auf neun. Die Modulgröße vervielfacht sich von läppischen 128 Kilobyte zum Debüt auf 4 MBit.

Die NES-Serie überschneidet sich mit der Game-Boy-Ableitung *Rockman World*, die im Westen ebenfalls nur *Mega Man* heißt (zur Unterscheidung römisch beziffert) und spaltet auf SNES die Special-Chips-gespickte *X*-Serie vom Hauptzyklus ab. Fürs Mega Drive erscheint mit *The Wily Wars* nur ein Teil, bevor *Megaman* auf PlayStation weitermacht. Bis ins 21. Jahrhundert bringt Capcom TV-Serien, Comics und 50 Joypad-Episoden.

Unser Ideal-Full-Set lässt alles, was nach NES kommt, außen vor, lediglich den Sammlern der Famicom-Originale legen wir einen siebten Titel ans Herz: Im Joypad-Brettspiel *Wily & Right no RockBoard: That's Paradise* würfeln, raffen und bauen vier Spieler als Dr. Light, Dr. Wily, Dr. Cossack, Roll Light oder Kalinka im Stil von *Monopoly*.

OVP UND AUSSTATTUNG

Die Originalboxen sind nicht fantasievoll dimensioniert oder reichhaltig, sondern beugen sich dem vorgegebenen Format japanischer respektive westlicher Nintendo-Spiele. Ein schönes Full Set ergeben nur die sechs japanischen Famicom-Originale mit gut aufeinander abgestimmten Mini-Verpackungen und Kulleraugen-Artworks, die jeweils alle Robotmeister zeigen. Jedes der Module hat eine andere Farbe, quer durch den Regenbogen: Blau, zwei Grüntöne, Rot, Gelb und Orange.

Im gravierenden Gegensatz dazu präsentiert sich die westliche *Mega Man*-Palette: Weil japanischer Manga-Stil damals im Westen überhaupt nicht angesagt ist, halten regionale Capcom-Entscheider sowohl die (zügigen) US- als auch für die (verspäteten) PAL-Umsetzungen für lokalisierungswürdig: Bei ihren Versuchen, die Verpackung irgendwie zu verbessern und passender zu machen, treten die amerikanischen Designer von einem Fettnäpfchen ins nächste. Das erste US-Cover gilt heute als eines der hässlichsten NES-Titelbilder. Professioneller und niedlicher werden die westlichen Covers erst mit dem dritten und vierten Teil, da sie sich dem japanischen Stil annähern. Zusammengestellt ergeben US- und PAL-Packungen keine ästhetisch klare Linie, sondern ein Sammelsurium westlicher Interpretationsversuche, die meist danebengehen.

RARITÄT UND WERT

Die schwer verdauliche Pointe dieses Full Sets: Die japanischen *Rockman*-, und noch mehr die westlichen *Mega Man*-Spiele, die zwischen 1987 und 1994 pro Episode eine Million bis 1,5 Millionen Mal auf den Weltmarkt wandern und damit eigentlich Mainstream sind, gehören heute zu den begehrtesten Sammlerstücken.

Bei schwankenden Ebay-Preisen machen Vollständigkeit und Zustand den Unterschied, doch billig ist *Mega Man* auf 8 Bit leider nie. Ein „nacktes" Modul lässt sich für einen zweistelligen Betrag noch finden, vielleicht gar ein kompletter, halbwegs erhaltener zweiter, dritter oder vierter Teil. Das älteste und das jüngste Spiel sind die teuersten Titel der 8-Bit-Serie, komplett kaum noch unter 200 Euro zu bekommen. Ein neuwertiges PAL-*Mega Man* sahen wir kürzlich für unglaubliche 1.000 Euro den Besitzer wechseln, während der Preis von Teil 5 „mint" (wie neu) 750 Euro übersprang!

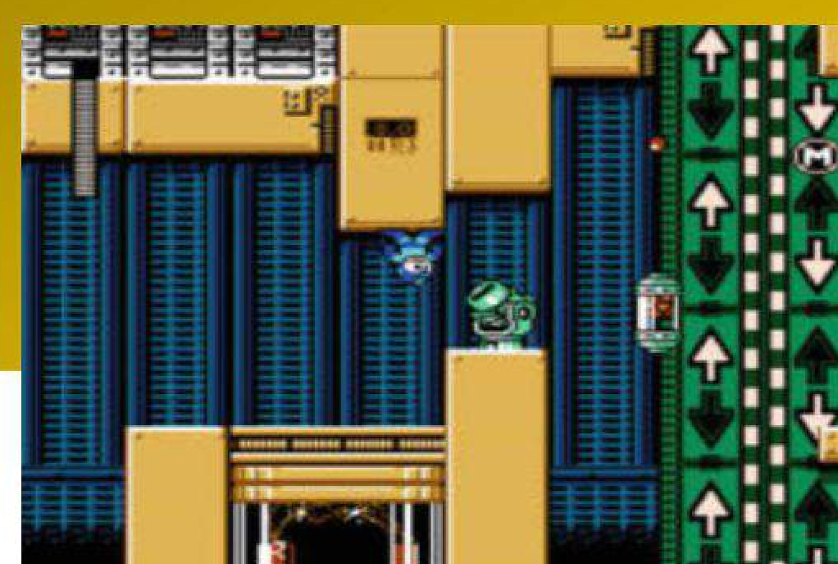
Die Famicom-Originale sind etwas höherauflagig als die westlichen Versionen und dank Direktimport einen Hauch günstiger, jedoch ebenfalls kein Schnäppchen mehr: Komplett mit OVP und niedlichem Manual kostet jedes Modul dreistellig, ein gut erhaltenes Full Set findet ihr kaum unter 600, mit Beschädigungen ab 500 Euro.

Nicht im übertragenen, sondern wörtlichen Sinn ein Vermögen wert sind die wenigen goldenen *Rockman 4*-Module, die 1991 für die Gewinner des japanischen „Robot Design"-Wettbewerbs produziert wurden. Wir haben noch nie eines gesichtet.



» Verwestlichter Spargeltarzan statt Sympathieträger mit Kulleraugen: Das erste *Mega Man*-Cover ist völlig misslungen.





ROCKMAN 5/MEGA MAN 5

» UMFANG: 4 MBit, neun Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: Dezember 1992
NES (US): Dezember 1992
NES (PAL): November 1993



ROCKMAN 6/MEGA MAN 6

» UMFANG: 4 MBit, neun Robotermeister
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: November 1993
NES (US): März 1994
NES (PAL): nicht veröffentlicht

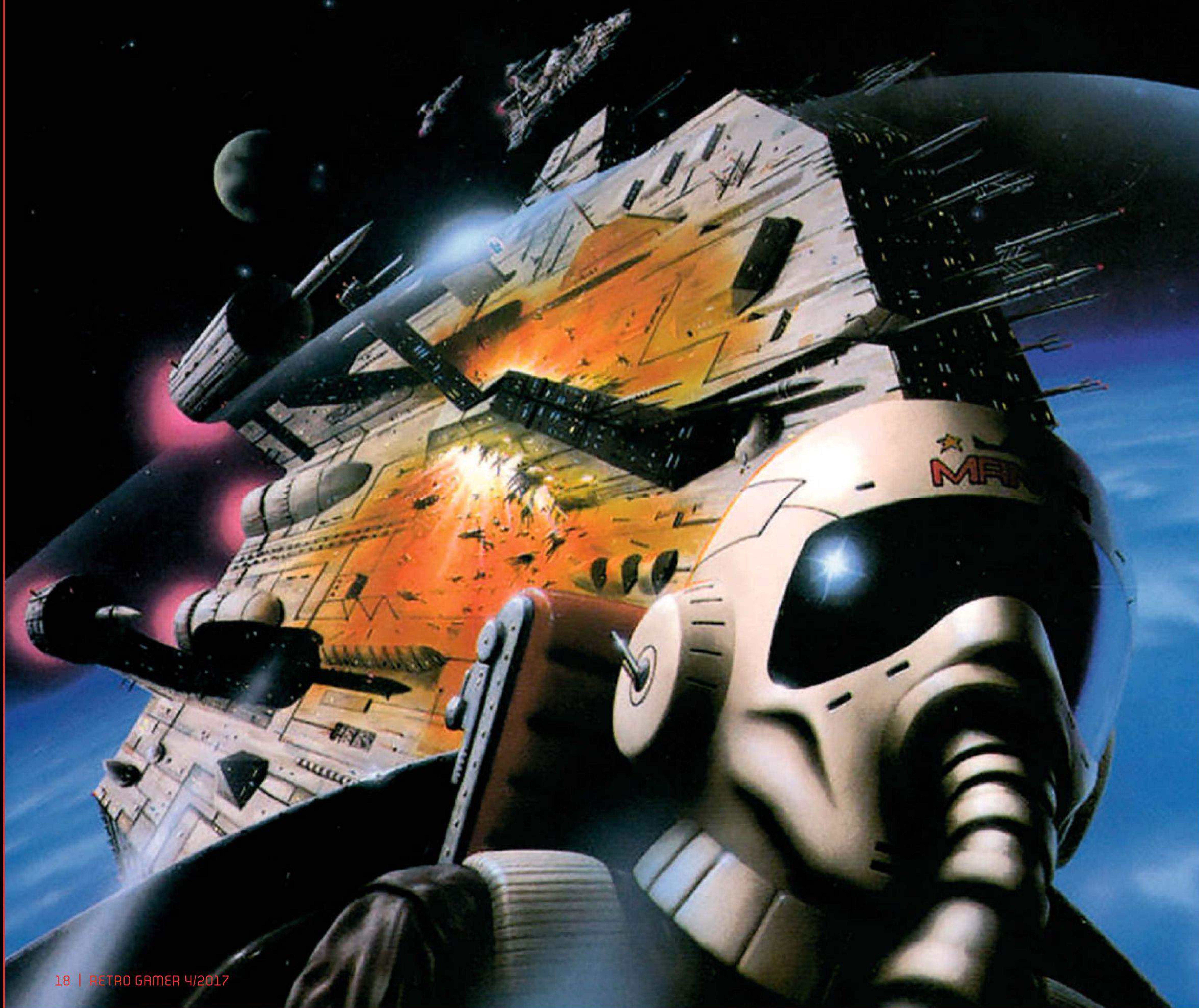


ROCKBOARD

» UMFANG: 2 MBit, keine Endgegner
» WELTWEITE VERÖFFENTLICHUNG:
FAMICOM: Januar 1993
NES (US): nicht veröffentlicht
NES (PAL): nicht veröffentlicht

URIDIUM 2

Seit 1987 sammelte Andrew Braybrook Ideen für den Nachfolger seines C64-Klassikers *Uridium* – erschienen ist er erst 1993. **Retro Gamer** sprach mit Andrew über Teil 2 der Weltraum-Ballerei.





» [Amiga] Wer den Reaktor im Zwischenlevel zerstört, erntet Power-ups.

» Ich wollte *Uridium* in die 16-Bit-Welt bringen. «

ANDREW BRAYBROOK

Ende der 80er Jahre sank der Stern des Atari ST. Viele Hersteller entwickelten nun auf dem Amiga, so auch Graftgold. Der erste Titel nach diesem Schwenk war der erfolgreiche Plattformer *Fire And Ice*. Dessen Schöpfer Andrew Braybrook verrät uns, dass er dabei schon Hintergedanken hatte: „Wir hatten gerade begonnen, mit Renegade zusammenzuarbeiten, und wollten als Erstes einen Plattformer entwickeln.

Damit eigneten wir uns aber auch Know-how zur neuen Hardware an, um *Uridium 2* zu entwickeln." Denn der Nachfolger des C64-Shooters stellte mit schnellem Scrolling hohe Anforderungen. Ansonsten blieb man dem Spielprinzip des Erstlings treu: An Bord eines Raumjägers der Manta-Klasse ballert sich der Spieler horizontal durch mehrere Levels, in denen jeweils ein großes Dreadnought-Trägerschiff besiegt werden muss. Anders als in den meisten Seitwärtsscrollern kann und muss man dabei auch immer wieder die Richtung ändern und zurückfliegen.

Andrew Braybrook berichtet uns nicht nur von technischen, sondern auch einigen juristischen Herausforderungen zu Beginn der Entwicklung. Denn plötzlich war der Publisher Mindscape mit in der Gleichung. Andrew spekuliert: „Vielleicht sicherte sich Mindscape den Vertrieb des neuen Spiels, weil wir damals die 16-Bit-Versionen von *Uridium* an sie lizenziert hatten. Ich hatte mit diesen Verhandlungen nicht viel zu tun, das übernahm Renegade. Aber ich bin sicher, dass wir nicht mit der Entwicklung begonnen hätten, wenn wir kein gutes Gefühl mit dem Publisher gehabt hätten."

Zunächst ging es an die spielerischen Grundzüge: *Uridium 2* sollte sich nahe am ersten Teil von 1986 halten, aber auch Einflüsse zeitgemäßer Shoot-em-ups aufnehmen. Andrew erzählt uns: „Ich wollte *Uridium* in die 16-Bit-Welt bringen und war froh, dass ich die Story des Originals übernehmen konnte. Aber Arcade- und Computerspiele hatten sich weiterentwickelt, dem mussten wir Rechnung tragen. Ohne Power-ups konnte man da- ►



» [Amiga] Mit der Luft-Boden-Waffe sind Geschütztürme leicht zu besiegen.

STARKE 16-BIT-SEQUELS

Weitere Amiga-Nachfolger von 8-Bit-Klassikern.

PARADROID 90

1990



■ Wenngleich es ein Remake von Andrews Kultspiel ist und kein echter Nachfolger, glänzt *Paradroid 90* mit toller SF-Grafik und treibendem Sound. Da es für den Atari ST entwickelt wurde, wird nur vertikal gescrollt. Dennoch überträgt es die Mischung aus Taktik und Action hervorragend auf 16-Bit.

SWITCHBLADE II

1991



■ *Switchblade* hatte sich auf dem Amiga nicht wirklich wie ein 16-Bit-Spiel angefühlt, was wahrscheinlich an der parallelen Veröffentlichung für 8-Bit-Computer lag. Der Nachfolger protzt mit großen Sprites, Filmszenen und einer größeren Spielwelt.

NEBULUS 2

1991



■ Bei *Nebulus 2* dreht sich im wahrsten Sinne des Wortes alles um rotierende Türme, wie schon beim Vorgänger. Die Hauptfigur Pogo hat aber neue Power-ups. Außerdem muss er verrückte Aufgaben meistern – etwa auf einem Dodo reitend fliegenden Steinen ausweichen.

WIZKID

1992



■ *Wizkid* nimmt zwar die Handlung des berühmten Vorgängers *Wizball* auf, verwendet aber ein völlig anderes Spielprinzip. Wen das nicht abschreckt, der wird von verrückten Herausforderungen überrascht. So bewirft man Gegnerscharen mit Gegenständen oder spielt Scrabble.

TURRICAN III

1993



■ *Turrican III*, der Nachfolger von Manfred Trenz' legendären beiden Plattform-Shootern, wurde gelegentlich als „Konsolenspiel" belächelt. Doch es behielt das schwerkraftverleugnende Spielgefühl, das reichhaltige Waffenarsenal und die gigantischen Endgegner bei, die die Serie ausmachen.

URIDIUM 2

»Vollgas ist die falsche Strategie bei *Uridium 2.*« ANDREW BRAYBROOK


» [Amiga] Bei „Land Now" solltet ihr schnell eine Landebahn finden.

▶ mals keinen Shooter mehr veröffentlichen. Auch Sprachausgabe während des Spiels war ein Muss." Und natürlich war auch die Grafik zu modernisieren, sollte gleichzeitig aber den Charme des Originals erhalten.

Das wichtigste Element von *Uridium* war die rasante Geschwindigkeit bei guter Manövrierbarkeit gewesen. Letztere wollte Andrew in Teil 2 noch verbessern: „Die Steuerung war anfangs ein exaktes Abbild aus dem Erstling. Am Ende haben wir die Beschleunigung dann doch etwas gedrosselt, damit man auch beim vertikalen Fliegen und den komplexeren Dreadnoughts am Ende die Kontrolle behält."

Die Dreadnought-Carrier in *Uridium 2* leisten deutlich mehr Widerstand als die Trägerraumschiffe des Vorgängers. Entsprechend wurde auch die Feuerkraft des Manta angeglichen, erklärt Andrew: „Dass wir die Dreadnoughts größer machen konnten, hat die gesamte Spielmechanik beeinflusst, spätestens wenn vertikales Scrolling dazukommt. Wir wollten den Spieler aber nicht mit Gegnern und Bomben zumüllen, sondern haben lieber die Power-ups limitiert." Mehr als eine Zusatzwaffe gleichzeitig gibt es nicht, aber sie sind dennoch essenziell, um die Anlagen der Dreadnoughts schnell zu zerstören. Extrawaffen wie Bomben oder Lenkraketen hat Andrew aus dem Arcade-Klassiker *Slapshot* übernommen.

Die Evolution der Dreadnoughts ging in erster Linie auf die Grafiker im Team zurück. Andrew erinnert sich: „Die Grafiker haben sich die Bodenwaffen der Dreadnoughts ausgedacht. Die fiesen weißen Laser des vierten Dreadnoughts habt ihr Steve Rushbrook zu verdanken!" Im Lauf der Entwicklung bemerkten Andrew und Kollegen dann, dass der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt war. Die Lösung? „Aus dem ursprünglich ersten Dreadnought machten wir die Nummer 2, dann bastelten wir noch einen einfacheren für den ersten Level."

Ein Gimmick, das sich Andrew für das Sequel einfallen ließ, waren die „Victory Points". Wenn man die richtigen Ziele zerstörte, konnte man so die Levels schneller beenden: „Die Victory Points halfen einfach, das Spiel etwas zu beschleunigen. Wenn es verschiedene Wege zum Ziel gibt, bringt man die Spieler zum Nachdenken: Eine kleine Abkürzung ist immer eine schöne Belohnung."

Auch die Wingman-Option war eine originelle Neuerung. In Ermangelung eines echten Mehrspielermodus holte man sich so Unterstützung durch ein zweites Manta-Schiff, das dem eigenen mit leichter Verzögerung folgte, und zwar entweder automatisch (für Solospieler) oder – mit sehr eingeschränkten Kontrollmöglichkeiten – für einen zweiten Spieler. Das war aber kein vollwertiger Zweispieler-Modus: „Zwei Spieler hätten bei dem schnellen Scrolling einfach nicht funktioniert.", erklärt Andrew den Kompromiss. „So konnte der zweite Spieler sich nur aufs Schießen konzentrieren – jedenfalls so lange, bis der erste Spieler in die Luft flog!"

Um *Uridium 2* zugänglicher zu machen, ließen sich die Entwickler am Ende auch noch ein Radarsystem einfallen: „Während der Feuergefechte war es schwer, das Radar im Blick zu halten, es war eher als Warnsystem gedacht. Wir haben dann noch Störsender eingeführt, die das Radar stören. Das sollte ein Anreiz sein, sich mehr auf Bodenziele zu konzentrieren."

AMIGA-GEFECHTE

Weitere herausragende Shoot-em-ups für Amiga.



APIDYA 1992

■ Mit Hochgeschwindigkeits-Action und exakter Steuerung erinnert *Apidya* an japanische Spielhallen-Shooter. Die Kombination aus ausgeklügeltem Waffensystem und einem unverbrauchten Natur-Setting wirkt gleichzeitig vertraut wie erfrischend.



PROJECT-X 1992

■ *Project-X* ist berüchtigt für seinen hohen Schwierigkeitsgrad – und das zu Recht! Team 17 schuf eine Hommage an den Spielhallenklassiker *Gradius*, der uns grafisch beeindruckt und spielerisch alles abverlangt.



AGONY 1992

■ *Agony* von Psygnosis kann grafisch mit *Shadow of the Beast* mithalten, hat aber mehr Tiefgang. Es bietet beeindruckende Landschaften, filmreife Endgegner und nicht zuletzt eine fesselnde Spielmechanik.



» [Amiga] Der letzte Dreadnought Catalact erfordert viel Geschick und klugen Power-up-Einsatz.



» [Amiga] Im Abspann landet das Manta-Schiff in einer futuristischen Metropole.

Neben der Spielmechanik wurde auch viel an den Zwischenlevels gearbeitet, in denen der Spieler den jeweiligen Dreadnought zerstören muss. „Ich wollte etwas Anspruchsvolleres als den Reaktionstest aus dem ersten Teil", verrät Andrew. „Die erste Idee war, den Piloten in Vogelperspektive zum Reaktor steuern zu müssen. Aber das wäre viel zu aufwendig gewesen. Wir haben es dann bei einem einzelnen Reaktorraum belassen. Grafiker Steve Rushbrook hat mir aber immer noch nicht verziehen, dass ich ihn dazu überredet habe, den Reaktor in 64 Frames rotieren zu lassen", lacht er.

Als *Uridium 2* langsam in die Testphase kam, beschwerte sich Publisher Renegade bei Andrew über den aus seiner Sicht immer noch zu hohen Schwierigkeitsgrad. „Sie haben das Spiel getestet und hatten Probleme mit dem Tempo und ständigen Karambolagen. Ich glaube ja, dass sie einfach nur zu hemmungslos aufs Gas gedrückt haben!", schmunzelt er. „Das Problem war wohl, dass der erste Level zu einfach war und man dadurch nicht kapierte, dass Vollgas bei *Uridium 2* die falsche Strategie ist."

Im Herbst 1993 war das Spiel schließlich fertig und wurde mit hervorragenden Kritiken überschüttet. Sehr zur Freude von Andrew, der aber gleichzeitig mit den schleppenden Verkäufen haderte: „Ich weiß bis heute nicht, wieso der kommerzielle Erfolg ausblieb. Ich habe alles, was ging, in das Spiel gesteckt!" Es gab auch mehrere Spezialversionen, beispielsweise für den A1200. Auch der Amiga CD32 sollte bedacht werden, aber diese Version wurde nie fertiggestellt.

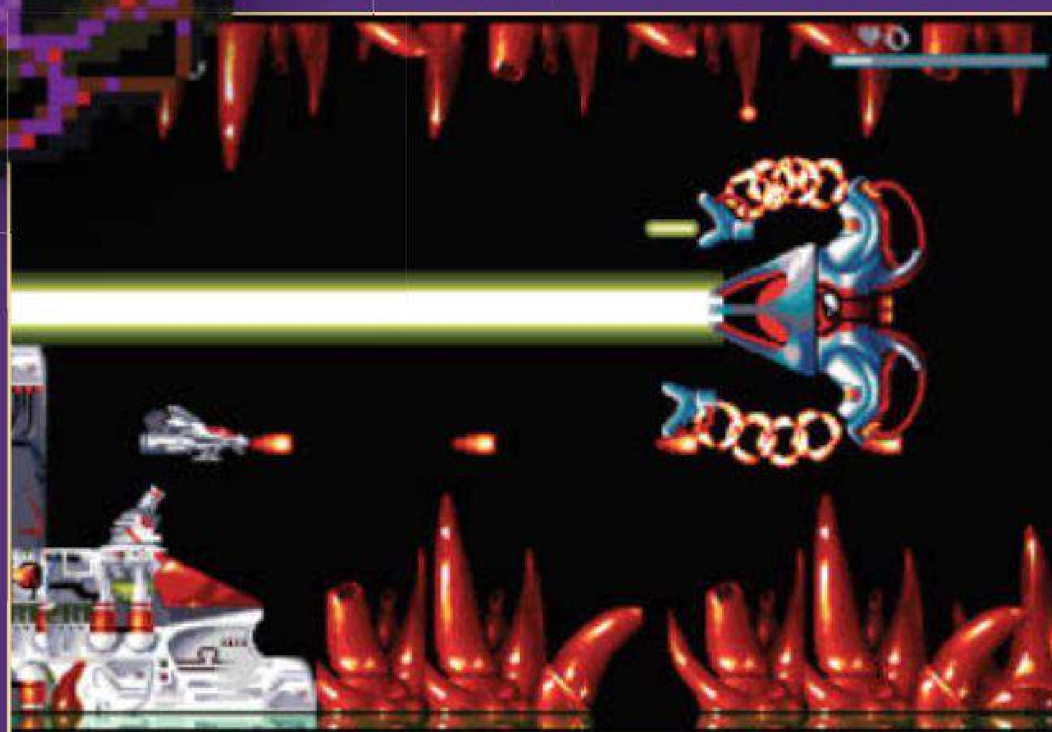
Andrew ist mit *Uridium 2* sehr zufrieden: „Es gibt nicht viel, was ich im Nachhinein daran ändern würde. Es ist alles drin, was wir uns vorgenommen hatten. Ich denke, der Schwierigkeitsgrad ist am Anfang zu gering und am Ende doch sehr hoch. Aber es sagt wohl viel über *Uridium 2* aus, dass es heute noch gespielt wird – nach immerhin 24 Jahren! Darauf kann man doch stolz sein." *

Herzlichen Dank an Andrew Braybrook (Twitter: @UridiumAuthor)



OVERKILL 1993

■ *Overkill* hebt mit verschwenderischer AGA-Grafik und Zwischengegnern das Spielprinzip von *Defender* auf den nächsten Level. Wie der Klassiker von Eugene Jarvis verbindet es Baller-Action mit der Rettung von Zivilisten. Dazu kommen neue Power-ups und Schlachtfelder.



DISPOSABLE HERO 1993

■ *Disposable Hero* ähnelt vom Aussehen her *R-Type*, hat aber eine einzigartige Spielmechanik. Anfangs ist man nur schwach bewaffnet. Der Schlüssel ist, lange genug zu überleben, bis man sich mit Hilfe von Items bessere Waffen bauen kann.



T-ZERO 1998

■ ClickBOOM zeigten gegen Ende des Amiga-Zeitalters, wozu ein aufgemotzter A1200 in der Lage ist. Riesige Welten, originelle Gegner und ein treibender Techno-Soundtrack fesselten die Shooterfans der späten 90er Jahre.

Star Wars: Rogue Squadron

DER DEUTSCHE STERNENKRIEG.



» **ENTWICKLER:** LUCASARTS
» **ERSCHIENEN:** 1997/98
» **HARDWARE:** WINDOWS (GESPIELT), N64

Von Mick Schnelle

Ein *Star Wars*-Spiel? Von einem (weitgehend) deutschen Entwicklerteam? Und das ist auch noch sehr gut? Dann stammt es garantiert von Factor 5, Julian Eggebrechts Mannschaft. *Rogue Squadron* verband unkompliziertes Ballern mit viel *Krieg der Sterne*-Flair.

Wer erinnert sich noch an *Shadows of the Empire*, den allerersten *Star Wars*-Ausflug von LucasArts auf Nintendos N64? Wer's gespielt hat, denkt auf alle Fälle an den Kampf gegen die legendären AT-ATs, den wahrscheinlich beliebtesten Abschnitt im ganzen Spiel. Warum daraus kein neues Spiel machen? Das dachte man sich wohl auf der Skywalker Ranch. Da zudem das Factor-5-Team gerade an einer Engine für „viel freies Gelände" (oder was man damals darunter verstand) arbeitete, landete der Auftrag bei Eggebrechts Mannen. Die stürzten sich mit Vehemenz in das Projekt und engagierten sogar Chris Hülsbeck für den Soundtrack.

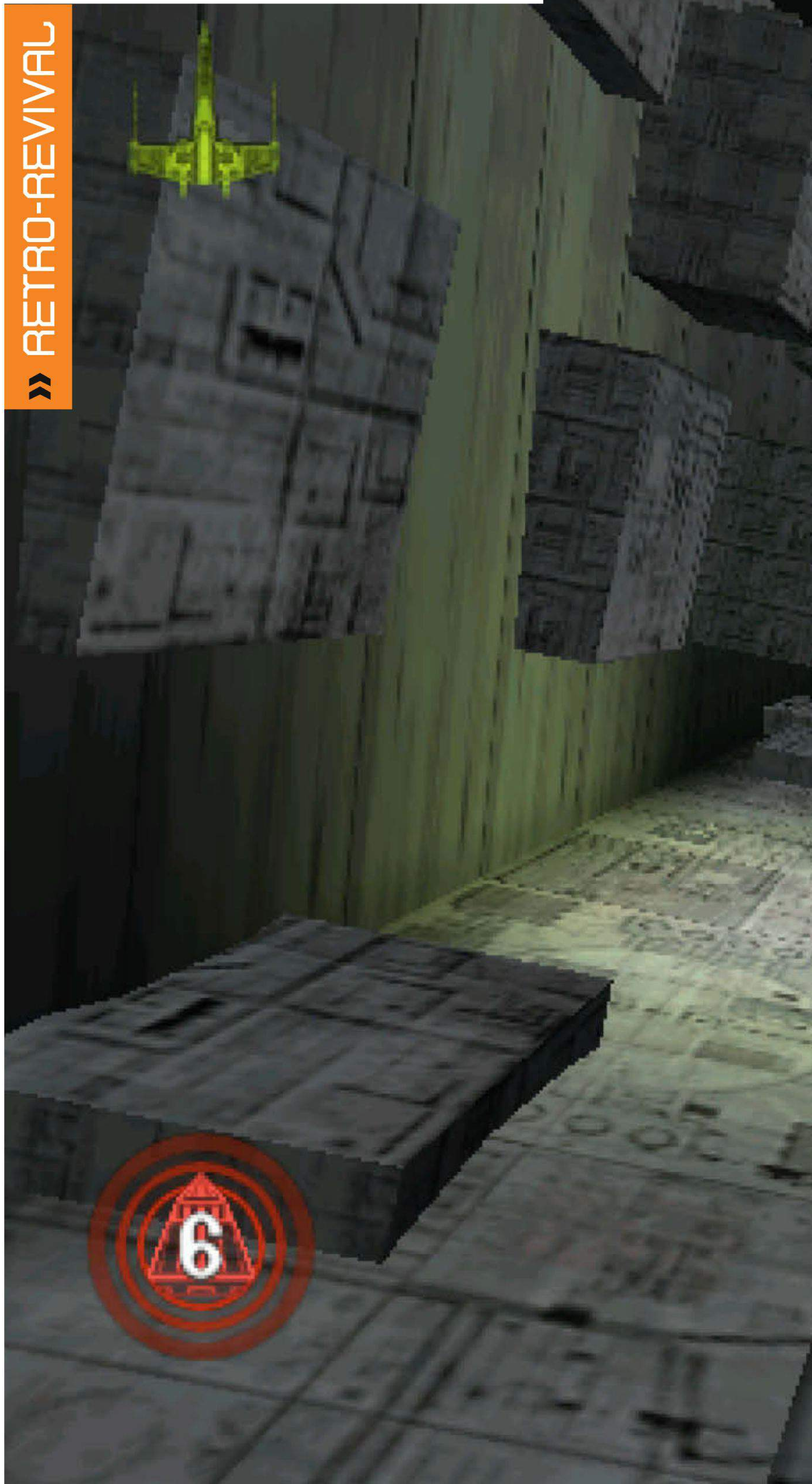
Heraus kam ein atmosphärischer Actionshooter, genau das Richtige für eine Konsolenballerei. Es wurde sogar der – separat zu kaufende – Extrachip des N64 unterstützt, der Grafik mit 640 x 480 Pixeln erlaubte. Allerdings verbot LucasArts, dass das Spiel allzu dicht an die originale Filmtrilogie angelehnt war. So orientierte man sich an den *Rogue Squadron*-Comics, achtete dabei aber auf wuchtige Schlachten mit Dutzenden CPU-gesteuerten Zusatzeinheiten und Fliegern. Zusammen mit John Williams' Originalmusik und den Hülsbeckschen Eigenkompositionen fühlte man sich in der Hektik der – gar nicht mal so leichten – Gefechte direkt ins *Star Wars*-Szenario versetzt.

Stürze ich mich heute, nach bald 20 Jahren, erneut ins Gefecht, fällt gleich unangenehm auf, dass die Steuerung nicht verändert werden kann – weder auf PC noch auf N64. Gern hätte ich oben und unten vertauscht, was vor allem der Maussteuerung unter Windows zugute gekommen wäre. Letztere ist zudem etwas träge. Interessanterweise habe ich mich trotzdem schnell dran gewöhnt: Nach den ersten paar Abstürzen ging der Kampf gegen das Imperium einigermaßen flott voran.

Und natürlich ist die damals beeindruckende Optik heute nur noch Simpelgrafik und wahrlich nicht mehr Stand der Technik. Doch nach ein, zwei Missionen fällt sie kaum noch auf, hat man doch viel zu viel mit den durchaus fordernden Gegnerscharen und den vielfältigen Missionszielen samt Unteraufgaben zu tun. Das *Star Wars*-Flair zieht tatsächlich auch heute noch!

Auf der Konsole war *Rogue Squadron* ein großer Erfolg, die Windows-Version lief nur ordentlich. Das mag der Tatsache geschuldet sein, dass auf dem PC schon lange die „richtigen" Simulationen *X-Wing* und *TIE Fighter* von Larry Holland erhältlich waren. Genauso wie das multiplayerlastige *X-Wing vs. TIE Fighter*. Welch Wunder, dass die beiden Nachfolger *Rogue Leader* und *Rebel Strike* ausschließlich auf einer Nintendo-Konsole erschienen. Das war dann allerdings schon der GameCube, immerhin waren seit dem ersten Teil auch schon drei Jahre vergangen. Damals war das im Konsolengenre fast eine ganze Modellgeneration entfernt. *

» RETRO-REVIVAL






EINDRINGLINGE DER REBELLEN, SIE
BEFINDEN SICH IN GESPERRTEM
LUFTRAUM! ERGEBEN SIE SICH.


15

STAR [WARS] ROGUE SQ[UADRON]

Jeder wollte nach dem ersten *Star Wars*-Film wie Luke Skywalker einen Weltraumjäger steuern. Factor 5 und LucasArts erfüllten mit ihrer Serie den Traum der Fans. Retro Gamer schlüsselt die Geschichte dahinter auf.

Mit der erneuten Fortführung der *Star Wars*-Filmreihe durch den neuen Rechteinhaber Disney ist das Universum von George Lucas wieder in aller Munde. Da vergisst man leicht, dass auch die zweite Hälfte der 90er Jahre eine magische Zeit für Serienfans war. Die sogenannten Special Editions der Ur-Filmtrilogie kamen ins Kino. Und schon bald sollte die Produktion der Prequel-Trilogie mit *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* starten.

Auch bei den Videospielen passierte viel Sternenkriegerisches: *Dark Forces*, *X-Wing* und *Rogue Squadron* vom deutschen Studio Factor 5 entpuppten sich als Hits. In Wahrheit aber hatte *Rogue Squadron* anfangs nichts mit *Star Wars* zu tun! „Seit dem zu Beginn der 80er Jahre erschienenen 8-Bit-Klassiker *Rescue On Fractalus* waren wir von Echtzeitlandschaften in 3D-Engines fasziniert", holt Julian Eggebrecht aus, der Mitgründer von Factor 5.



» [PC] Auf Wunsch könnt ihr in Egoperspektive fliegen.

LucasArts und Factor 5 hatten Ende der 80er Jahre an einer Amiga-Fortsetzung zu jenem Pilotenrettungsspiel gearbeitet, die *Return to Fractalus* heißen sollte. Allerdings wurde das Projekt eingestellt, da die Hardwareleistung als nicht ausreichend eingestuft wurde. „1994 war klar, dass die erste 3D-Konsolengeneration die Technologie besitzt, um die Idee erneut aufzugreifen. Also unterzeichneten wir einen neuen Vertrag mit LucasArts für *Return to Fractalus*", sagt Julian. „Das Schicksal wollte es, dass LucasArts zu dieser Zeit einen drei Spiele umfassenden Exklusiv-Deal für *Star Wars*-Titel auf dem neuen N64 unterzeichnete. Wir hatten lange um die *Star Wars*-Lizenz gebettelt. Der damalige President Jack Sorensen entschied, uns Zugang zu gewähren. Und er entsprach meinem Wunsch, das *Fractalus*-Projekt in ein *Star Wars*-Spiel zu verwandeln."

Als Inspirationsquelle für *Rogue Squadron* hielt auch *Shadows of the Empire* her. Der N64-Launchtitel hatte neben Schwächen einige Highlights zu bieten. Ryan Kaufmann, damals bei LucasArts, erinnert sich: „Der Snowspee-

WARS® SQUADRON™




» [PC] Teils übernehmt ihr den Geleitschutz für verbündete Schiffe.

der-Level auf Hoth war für uns einer der besten im Spiel. Unser ursprünglicher Ansatz war, darauf aufzubauen." Diese Grundlage unterschied das neue Projekt stark von existierenden Kampf-Flugspielen im *Star Wars*-Universum. „Ein *X-Wing* für Konsole zu machen stand nie zur Debatte", bekräftigt Ryan. „Die *X-Wing*-Marke lief sehr gut auf PC. Ich denke, es war ein weiser Entschluss, *Rogue Squadron* zugänglicher und für ein Konsolenpublikum zu machen."

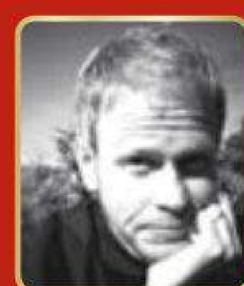
LucasArts und Factor 5 teilten die Arbeit unter sich auf, wie Ryan ausführt: „Factor 5 entwickelte die Engine und arbeitete eng mit Nintendo zusammen, um das Maximum aus dem N64 zu holen. Sie machten zudem die Musik und hatten die ursprüngliche Idee gehabt."

Julian Eggebrecht wollte mit *Rogue Squadron* die besten Szenen aus den Filmen wiedergeben. „Allerdings erlaubte uns Lucasfilm nicht, neue Inhalte mit den Schlachten aus den Filmen zu verbinden", bedauert er. „Wir mussten also innerhalb unserer Story bleiben", erklärt er. Deshalb setzen sie auf andere *Star Wars*-Medien wie die *X-Wing*-Romane. ▶

ENTWICKLERGALERIE


JULIAN EGGEBRECHT
Producer, *Rogue Squadron*
Director, *Rogue Leader* und *Rebel Strike*


MIKE KEITH
Engine-Entwickler, *Rogue Leader* und *Rebel Strike*


RYAN KAUFMAN
Leveldesigner/Autor, *Rogue Squadron*


CHRIS CRAWFORD
Missiondesigner, *Rogue Leader* und *Rebel Strike*



JAMIE UHRMACHER
Missiondesigner, *Rogue Leader* und *Rebel Strike*


▶ Anfänglich hatte Mark Haigh-Hutchinson einige interessante Missionen für *Rogue Squadron* auf Grundlage der Romane erstellt. Ryan dazu: „Das erklärt auch die Mon-Calamari-Mission. Wenn ich mich recht entsinne, handelt es sich um ein Szenario aus einem der Bücher oder Comics. Als Lead Level Designer Kevin Schmitt und ich dazukamen, zwangen wir Mark, Luke Skywalker zum Hauptcharakter zu machen und die Missionen hauptsächlich zwischen *Eine neue Hoffnung* und *Das Imperium schlägt zurück* anzusiedeln. Er machte es!" Diese Vorgehensweise wäre in früheren Jahren kaum möglich gewesen. Nun aber konnten die Entwickler ihre eigenen *Star Wars*-Geschichten erzählen und Lücken zwischen den Filmen füllen, statt bloß Filmszenen zu versoften.

Das Setting für das Spiel stand, nun musste es umgesetzt werden. „Unser Design für *Rogue Squadron* entwickelte sich ganz natürlich aus meiner Inspiration, wie sich ein *Star Wars*-Spiel in 3D anfühlen sollte – und das war Ataris *Star Wars*-Automatenspiel von 1983", erklärt Julian selbstbewusst. „Ich wollte die Bewegungsfreiheit der intuitiven Spielmechanik von *Rescue On Fractalus* mit dem schienenartigen, intensiven, filmischen Spielgefühl von Ataris *Star Wars* verschmelzen."


» [PC] Der einzige technische Kompromiss ist der Nebel zur Sichtweiten-Limitierung.

Die Umsetzung dieser Vision erwies sich als knifflig für die Programmierer. „Anfangs war es schwierig, die Flugsteuerung so hinzukriegen, dass sie sich gut anfühlt. Es ist ein gewaltiger Unterschied, das für einen Snowspeeder oder einen X-Wing zu designen", konstatiert Ryan. „Das hat Mark Haigh-Hutchinson viel Kummer bereitet. Er arbeitete oft den ganzen Tag daran und brachte uns dann eine neue Version zum Testen, in der Hoffnung, dass es endlich funktionierte. Aber wir schüttelten jedes Mal mit dem Kopf und sagten: ‚Sorry, nicht mal ansatzweise!' Doch Mark blieb am Ball und lieferte schließlich etwas sehr Besonderes ab."

Mit 3D-Grafik hatte der N64 keine Probleme, doch die Programmierung der Bewegungen im 3D-Raum war kompliziert. Ryan fährt fort: „Das andere große Problem war die Gegner-KI, die nicht alleine fliegen konnte. Es belastete den Prozessor zu sehr, die Flugbahnen zu berechnen. Also mussten wir quasi Brotkrumen für die TIE Fighter und anderen Feinde einbauen, denen sie folgen. Ob ihr es glaubt oder nicht, die meisten fliegenden Gegner folgten strikt den ‚Spline-Pfaden'. Nur ein paar wenige flogen selbstständig. Als Leveldesigner ist man gewohnt, Szenarios zu schaffen, in denen Gegner mit einer guten KI warten. Wir hingegen mussten das Design an dieses spezielle Kampfsystem anpassen."

» Wir durften den noch geheimen Naboo-Sternenjäger einbauen. « JULIAN EGGEBRECHT

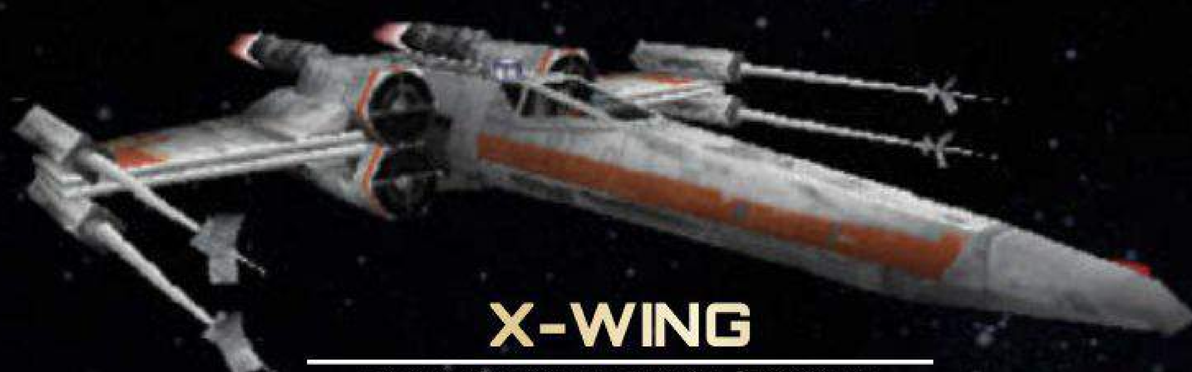
Später ergab sich ein weiteres Problem: Das Team hatte *Rogue Squadron* nicht für das Standard-N64 entwickelt. Stattdessen kam während der Entwicklung eine RAM-Erweiterung zum Einsatz, auf die auch die Programmierer Zugriff hatten. Als der Release sich näherte, befürchteten die Entwickler, es würde nicht mehr gelingen, das Spiel in die normalen 4 MByte Speicher zu packen. Julian berichtet von zwei Lösungsansätzen: „Während wir verzweifelt an Kompressionstechniken arbeiteten, schlugen wir Nintendo vor, die Hardware-Erweiterung in den Handel zu bringen. Die war ursprünglich nämlich nicht für die separate Veröffentlichung vorgesehen, sondern war als Teil des Zusatzlaufwerks 64DD gedacht."

Unterstützung nahte durch ein ganz anderes Studio, fährt Julian fort. „Wir hatten das Glück, dass Acclaims Team von *Turok 2* in dieselbe Speicherproblem-Falle gelaufen und mit derselben Idee an Nintendo herangetreten war.

BETRITT DEN HANGAR

Das sind einige der berühmten Fahrzeuge aus *Star Wars*, die ihr in der *Rogue Squadron*-Reihe spielen könnt.

T-47 LUFTGLEITER
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



X-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



A-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



MILLENNIUM FALKE
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

DELTA-7B STERNENJÄGER
REBEL STRIKE



SLAVE 1
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



Y-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



B-WING
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



» [GameCube] Wir beschützen die Gasplattformen auf Bespin vor dem Imperium.

Das gab dem Ganzen ausreichend Gewicht, und schließlich willigte Nintendo ein." Am Ende gelang es dem Team zwar doch noch, *Rogue Squadron* in den 4 MByte unterzubringen. Besitzer der *Expansion Pak* genannten Speichererweiterung bekommen jedoch ein Spielerlebnis mit deutlich besserer Grafik.

Factor 5 fand außerdem die Zeit, geheime Extras einzubauen. Als das Team von LucasArts erkannte, dass das Spiel solche Geheimnisse haben würde, baute es ebenfalls welche ein. Ryan verrät uns: „Ich habe den Level Beggar's Canyon und den Bonuslevel auf Hoth gemacht. Jeff Kung hat den Todesstern-Level entwickelt. Für ihn war das die Erfüllung eines Kindheitstraums!" Julian berichtet von einem ganz besonderen Secret: „Spät in der Produktionsphase erhielten wir das Okay, den Naboo-Sternenjäger aus dem noch nicht ▶



TIE-ABFANGJÄGER
ROGUE SQUADRON/ ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



TIE-JÄGER
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



TIE-BOMBER
REBEL STRIKE



TIE HUNTER
REBEL STRIKE

Q&A: JAMIE UHRMACHER

Der Missionsdesigner gewährt tiefere Einblicke in *Rogue Leader* und *Rebel Strike.*

RG: Wie hast du die Arbeit an einer so prominenten Reihe erlebt?

JU: *Rogue Leader* war eine spannende, kraftzehrende und denkwürdige Erfahrung. Wir waren ein kleines Team, das sich beweisen wollte. Wir waren entschlossen, den besten Launchtitel für GameCube zu machen! Die positiven Reaktionen haben uns Kraft gegeben.

RG: Welche Vorteile brachte die Arbeit auf GameCube?

JU: Der GameCube gab uns die Grafikpower, um das damals visuell realistischste *Star Wars* umzusetzen. Der erzielte Realismus ist der unermüdlichen Arbeit der Programmierer und Grafiker bei Factor 5 zu verdanken. Sie nutzten jeden Trick, die GameCube-Hardware auszureizen!

RG: Was lief bei Rebel Strike nicht so rund?

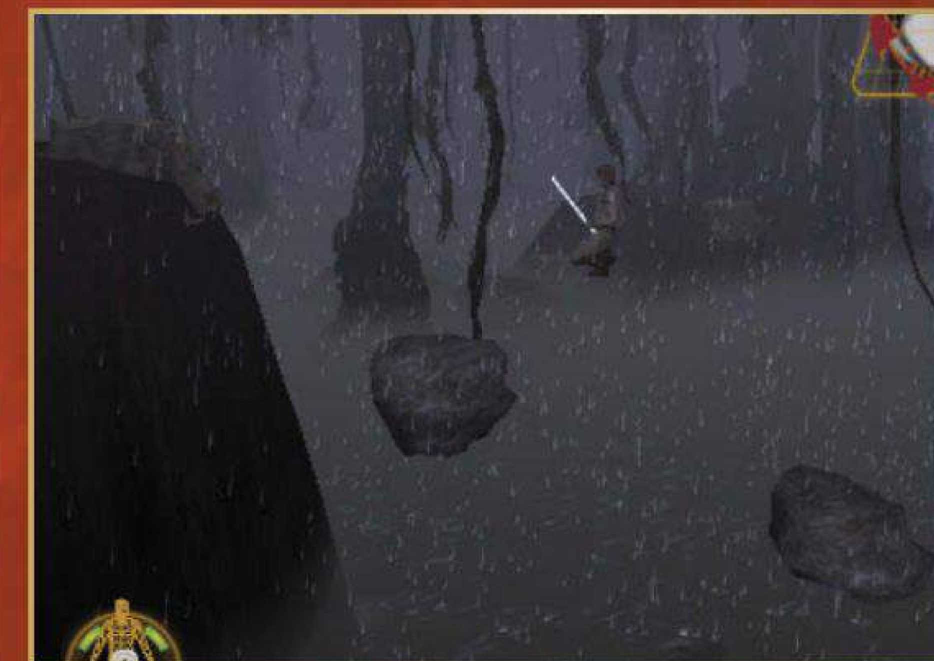
JU: Es gab gewiss Schwierigkeiten, aber das war nichts im Vergleich zu der Lernkurve, den hohen Erwartungen und dem engen Zeitplan beim zweiten Teil, *Rogue Leader.* Die meisten Probleme gab es bei den Boden-Sequenzen. Zum einen musste die Flug-Engine um Portale und Sektoren-Technologie für die Innenlevels erweitert werden. Mit den alten Tools war es ein Krampf, das zu integrieren. Die fehlerhaften Tools machten den Arbeitsablauf immer wieder schwierig und langsam. Bis dann irgendwann die Zeit fehlte, den Kurs noch zu ändern.

RG: Warum wurden die Zu-Fuß-Abschnitte überhaupt eingebaut?

JU: Wir wollten nicht einfach „Rogue Leader: Mehr Missionen" machen. Das Team fand, eine gute Fortsetzung sollte zu einem Drittel dasselbe bieten, zu einem Drittel Features verbessern und zu einem Drittel ganz Neues enthalten. Der neue Teil waren die Charakter-Abschnitte. Mit ihnen sollte sich der Traum der Spieler erfüllen, Luke, Han und Leia zu verkörpern.

RG: Wie siehst du das heute?

JU: Die Boden-Levels sind der schwächste Teil des Spiels und schlecht gealtert – besonders in Anbetracht der damals aufkommenden Third-Person-Deckungsshooter wie *Gears of War.* Auch die Charaktermodelle und



» [GameCube] Die Spielabschnitte zu Fuß in *Rebel Strike* ernteten viel Kritik.

Animationen sind schlechter gealtert als die Vehikel- und die Umgebungsgrafik.

RG: Hattet ihr euch schlicht übernommen?

JU: Wir haben die Lernkurve bei der Umsetzung einer richtig guten, charakterbasierten Third-Person-Shootermechanik unterschätzt. Die meisten im Team hatten wenig Erfahrung mit diesem Genre und wählten die falschen Spiele als Vorbild. Frühe Versionen nahmen *Robotron* als Inspiration, was eine feste Überkopfkamera und Massen von Gegnern erforderte. Durch diese Perspektive ging das cineastische Flair von *Star Wars* verloren. Hunderte Sturmtruppler abzuschlachten passte nicht zur Vorlage. *Devil May Cry* diente uns ebenfalls ein Vorbild, aber das war ein Nahkampfspiel!

RG: Warum habt ihr die Missionen aus *Rogue Leader* für den Multiplayer-Koop eingebaut?

JU: Die Koop-Kampagne stellt für mich das erwähnte Drittel unserer Fortsetzung dar, die bekannte Elemente zur Grundlage nimmt und verbessert. Diese Missionen profitieren vom zweiten Spieler, von der neuen KI und der verbesserten Grafik.

RG: Weshalb, glaubst du, ist die Rogue-Reihe heute noch so beliebt?

Dogfights sind einfach ein Kernmerkmal von *Star Wars.* Und schon Teil 1, also *Rogue Squadron,* konzentrierte sich voll auf zugängliche Dogfights mit Grafik in Filmqualität. Man kommt leicht ins Spiel rein, aber es ist schwierig zu meistern. Das dürfte der Grund sein.

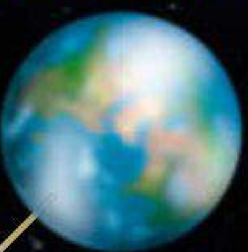
FEINDLICHE LINIEN

Eine Auswahl der bedeutendsten Konflike aus der *Rogue Squadron*-Reihe.









TODESSTERN







AUSSENGRENZE

MITTLERER KRANZ

ÄUSSERE REGION

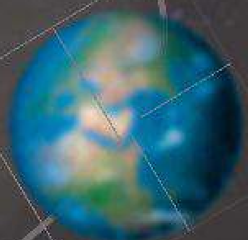
INNERER KRANZ

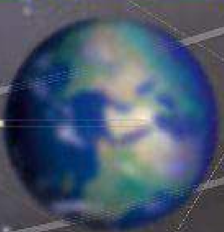
KOLONIEN

KERNWELTEN

INNERER CLUSTER

CORUSCANT









DAGOBAH

NABOO



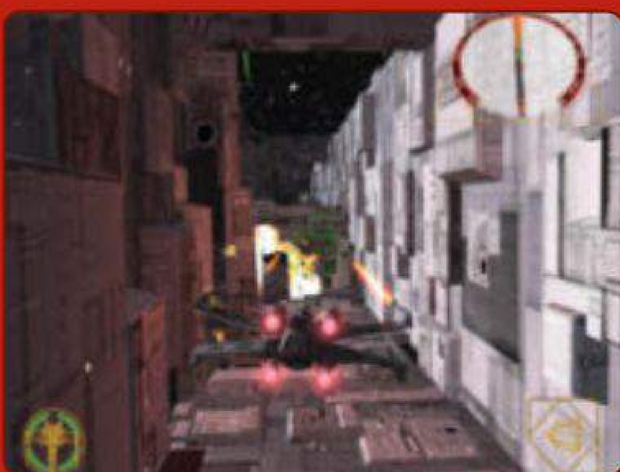




UTAPAU

TODESTERN-ANGRIFF

ROGUE LEADER



■ Bereits diese Eröffnungsmission hinterlässt einen nachhaltigen Eindruck. Wir fliegen mit dem X-Wing über die Oberfläche des Todessterns, schießen auf Türme und TIE Fighter, um schließlich in den berühmten Graben abzutauchen.

DÜSENSCHLITTEN-VERFOLGUNG

REBEL STRIKE



■ Diese Verfolgungsjagd per Düsenschlitten ist wohl eine der besten Szenen aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Auch im Spiel ist es fantastisch, Bäumen auszuweichen und währenddessen Sturmtruppler wegzublasen.

SCHARMÜTZEL VON CORELLIA

ROGUE SQUADRON



■ Die Verteidigung von Corellia gegen eine Reihe von TIE-Bombern ist eine der grafisch beeindruckendsten Missionen. Han Solo eilt euch mit dem Millenium Falken zu Hilfe, Corellia ist schließlich seine Heimat!

VERGELTUNG AUF KOTHLIS

ROGUE LEADER



■ Ihr müsst einen ausgewachsenen Sternenzerstörer erledigen. Zunächst gilt es die beschützenden TIE Fighter zu besiegen – und schließlich auch noch AT-ATs per Drahtseil zu Fall bringen.

SCHARMÜTZEL VON KILE II

ROGUE SQUADRON



■ Nach viel Verteidigen und Retten geht es in dieser Mission um Suchen und Zerstören. Die Balleraction ist auch deshalb so stark, da sie in tückisch engen Canyons stattfindet.



» [GameCube] Das heftige Dauerfeuer in den Kampfszenen ist per Foto kaum zu vermitteln.



» [GameCube] In *Rogue Leader* werdet ihr Teil einiger der berühmtesten Filmszenen.

» Das Spiel war komplett um die Hardware herum konzipiert. « JULIAN EGGEBRECHT

▶ veröffentlichten neuen *Star Wars*-Film als Freischaltobjekt einzubauen. Es gelang uns, das geheim zu halten, bis der Film rauskam!"

Als *Star Wars: Rogue Squadron* im Dezember 1998 für N64 und PC erschien, stieß es auf sehr positive Resonanz. Die Missionen machten dank der Kombination aus freier Flugbewegung und intuitiver Steuerung viel Spaß. Es gab eine große Bandbreite von Missionszielen, die vom Beschützen Verbündeter bis zu Suche-und-zerstöre-Aufgaben reichte. Technisch konnten sich nur wenige N64-Spiele mit dem Titel messen. Auch der kommerzielle Erfolg stellte sich ein. „*Rogue Squadron* wurde auf Jahre hinaus zum erfolgreichsten *Star Wars*-Spiel", stellt Julian fest.

Schnell sollte eine Fortsetzung her. Der ursprünglichen Plan, als Basis die neue Film-Trilogie zu nutzen, wurde jedoch verworfen. „Nach dem Erfolg von *Rogue Squadron* gab uns LucasArts einen Freifahrschein, alles zu machen, was wir wollten", freut sich Julian. Auch andere hatten den Erfolg des Spiels bemerkt, wie der Designer fortfährt: „Nintendo lud uns ins Hardware-Designteam des GameCube ein. Unser Technikleiter Thomas Engel kannte dadurch jedes Stück des Chipsatzes in- und auswendig und war in der Lage, das neue *Rogue Squadron* bezogen auf Grafik und Performance als Fallstudie für die Hardware zu nutzen. Das Spiel war praktisch komplett um die Hardware herum konzipiert – und ein Teil der Hardware ums Spiel herum."

Allerdings war die Liste der Wunschfeatures für *Rogue Squadron II: Rogue Leader* lang und die Zeit knapp. „Bildrate, Detailgrad, Steuerung, Musik, Soundeffekte, was auch immer es an TechnikschmankerIn gab, wir wollten es haben", bekräftigt Julian. Die Realität aber sah ein wenig anders aus: „*Rogue Leader* war auf diese Wunschvorstellungen und die sehr knappe Entwicklungszeit von neun Monaten zugeschnitten. Wir pickten uns die besten Sachen raus, die in diesem Zeitrahmen umsetzbar waren." Chris Crawford, der während der Entwicklung zu Factor 5 stieß, erinnert sich an den enormen Druck: „Es war ein Launchtitel und wir hatten nicht viel Zeit. Wir wussten, wie wichtig das Projekt für die Plattform war – und für uns als Studio."



» [GameCube] In *Rogue Leader* konnte man erstmals von Echtzeit-Grafik in Filmqualität sprechen.

Dem Team von Factor 5 gelang trotz des Zeitdrucks ein visuell und technisch beeindruckendes Spiel. „Dem GameCube wird in technischer Hinsicht nicht immer der Respekt entgegengebracht, den er verdient", grämt sich der damalige Factor-5-Angestellte Mike Keith. „Es war ein leistungsstarkes Gerät. Es war fantastisch, dafür zu entwickeln! Ich erinnere mich, dass sich eines Tages die Leute in Holger Schmidts Büro versammelten, um die Zwischensequenz mit dem Vorbeiflug an Yavin zu sehen. Es war die erste Sequenz, die wir fertigstellten. Mir standen die Nackenhaare zu Berge und ich hatte feuchte Augen!"

Julian Eggebrecht erklärt, wie diese Qualität erreicht wurde: „Einer der Gründe, weshalb unser Spiel so gut aussah: Thomas und ich konzentrierten uns auf filmische Echtzeit-Shader, bereits in der Endzeit des N64. Zudem wussten wir genau, was wir brauchen, um den *Star Wars*-Look perfekt zum Leben zu erwecken. Andere Teams waren Jahre davon entfernt, Normal Mapping, Echtzeitschatten und solche Sachen zu verwenden. *Rogue Leader* hatte all diese Dinge. Wir schafften es sogar, für Teil 2 auf dem GameCube eine vollständige globale Beleuchtung umzusetzen. Das gab es nirgendwo sonst, sondern erst bei den Open-World-Spielen – eine ganze Konsolengeneration später."

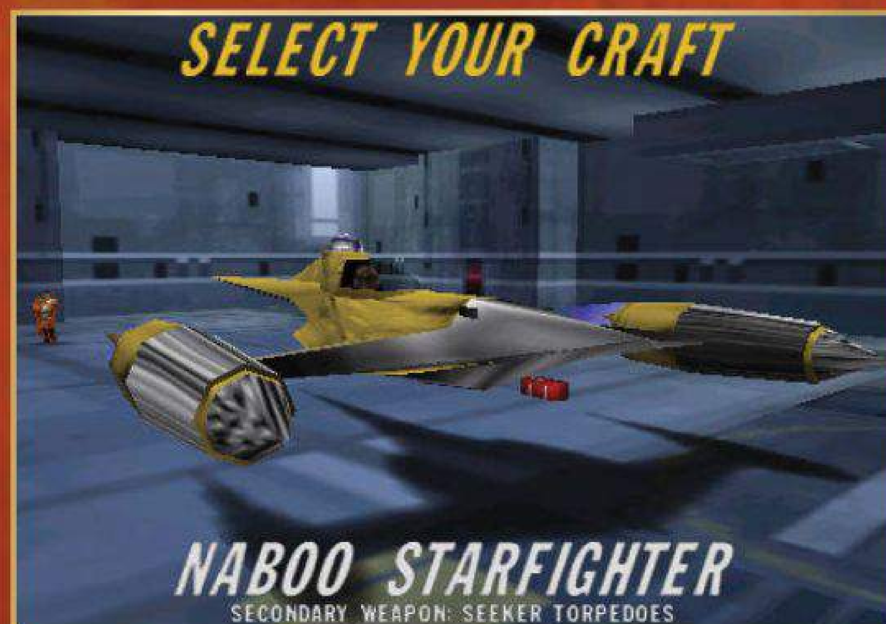
Chris war ebenfalls von der GameCube-Hardware begeistert: „Wir konnten einige beeindruckende Überblendungen mit Detaillevel-Wechseln für große Objekte wie den Sternenzerstörer umsetzen, ebenso für kleinere Objekte wie Kampfflieger. Wir waren zudem in der Lage, nicht bloß mehr Gegner auf einmal zu rendern, sondern ihnen auch ein komplexeres Verhalten zu verpassen." Chris schwärmt weiter: „Die TIE Fighter in *Rogue Squadron* waren mehr oder weniger auf ihre festen Pfade beschränkt. Auf dem GameCube gaben wir den Gegnern eine KI, mit der sie den Spieler verfolgen sowie unterschiedliche Formationen einnehmen konnten."

Dieselbe KI kam beim eigenen Flügelmann zum Einsatz, dem der Spieler Anweisungen zum Formieren oder Angreifen gibt. Chris nennt es eine Herausforderung, die Dogfights einerseits spaßig zu designen, andererseits auch nicht überhand nehmen zu lassen: „Wir fanden eine gute Lösung, um Flugrouten für die Gegner zu entwerfen und zu managen, wann sie diese Routen nutzen mussten und wann die KI frei agieren durfte."

Die zusätzliche Leistung des GameCube stellte die Entwickler vor neue Herausforderungen, besonders aufgrund der größeren Levels. „Als Spieler kann man schnell den Überblick verlieren, besonders im Weltraum. Deshalb arbeiteten wir hart daran, solche Probleme zu minimieren", sagt Mike Keith. „Den Spieler ▶

GEHEIMNISSE DER JEDI

Alle drei Serienteile waren vollgepackt mit Secrets, auf die ihr Zugriff über den Passcode-Bereich im Optionsmenü erlangt. Das sind unsere Favoriten.



NABOO STERNENJÄGER

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ Es dauerte Monate, bis dieses Geheimnis entdeckt wurde. Um das Vehikel aus *Episode I* freizuschalten, gebt ihr HALIFAX? gefolgt von !YNGWIE! ein. Startet dann das Spiel in einer Mission ohne Snowspeeder. Ihr findet den Sternenjäger dann links neben dem X-Wing im Auswahlmenü.

TODESSTERN-GRABEN

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ WOISTHAN schaltet diese Filmmission frei. Ryan verrät, dass Jeff Kung dabei tricksen musste, da die Map-Größe begrenzt war. „Er hatte schlicht nicht genug Spielraum für einen so langen Graben wie im Film. Deshalb musste er Kurven einbauen."





AT-ST MISSION

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ Ryan wollte unbedingt, dass Factor 5 eine AT-ST-Mission einbaut. „Sie sagen mir ständig, dass das nicht geht. Aber als Oldschool-Programmierer mussten sie es natürlich als Secret einbauen." Freischaltcode: CHICKEN

THE BUICK

ALLE DREI!

■ Seltsamerweise wurde der Buick Electra 225 von Sounddesigner Rudolf Stember zu einem wiederkehrenden Secret in der Serie. KOELSCH schaltet ihn in *Rogue Squadron* frei, !ZUVIEL! gefolgt von !BENZIN! in *Rogue Leader*. In *Rebel Strike* müsst ihr AXCBPRHK gefolgt von WHATTHE? eingeben.

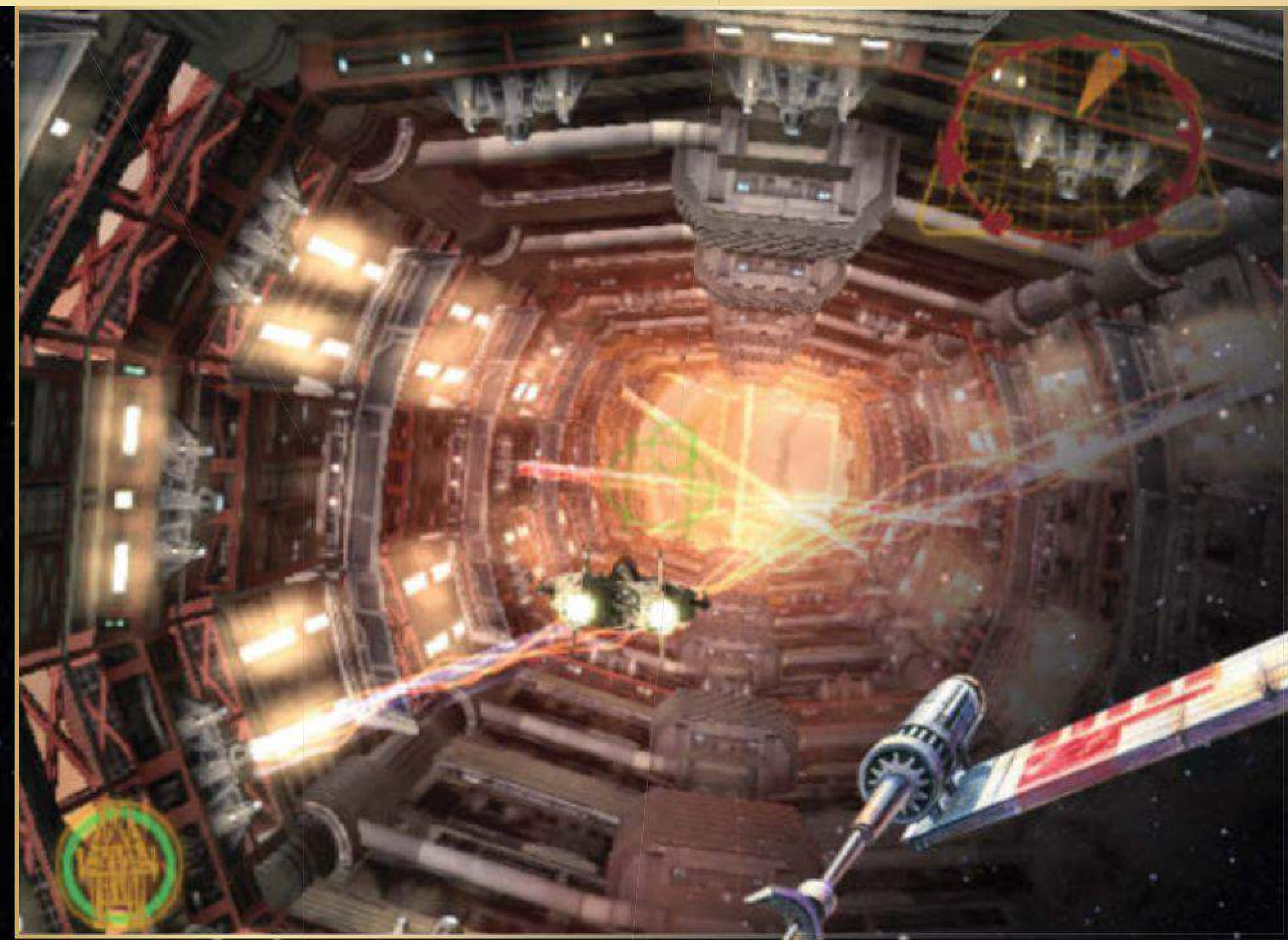




AUTOMATEN-KLASSIKER

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

■ Alle drei Automatenspiele von Atari sind in Rebel Strike enthalten! Für *Star Wars* gebt ihr RTJPFC!G gefolgt von TIMEWARP ein. *Empire* gibt es mit H!F?HXS gefolgt von KOOLSTUF. Für *Jedi* lauten die Codes!?ATH!RD, dann GAME?YES.



» [GameCube] Die Missionen testen euer Können als Schütze und Pilot.

▶ auf nicht frustrierende Weise zu bestimmten Punkten zu dirigieren, war manchmal schwierig. Dasselbe gilt dafür, die Orientierung in den Levels zu gewährleisten. Deshalb versuchten die Designer, wiedererkennbare Umgebungen zu schaffen und dadurch den Spielern den ständigen Blick aufs HUD zu ersparen. Chris gibt ein Beispiel: „Die Mission Ison Corridor Ambush findet in einem riesigen Tunnel aus Nebula-Wolken statt, wobei man einem großen Schiffskonvoi folgt. So kann der Spieler leichter erkennen, wo es vorwärts und wo zurück geht, und behält die Orientierung."

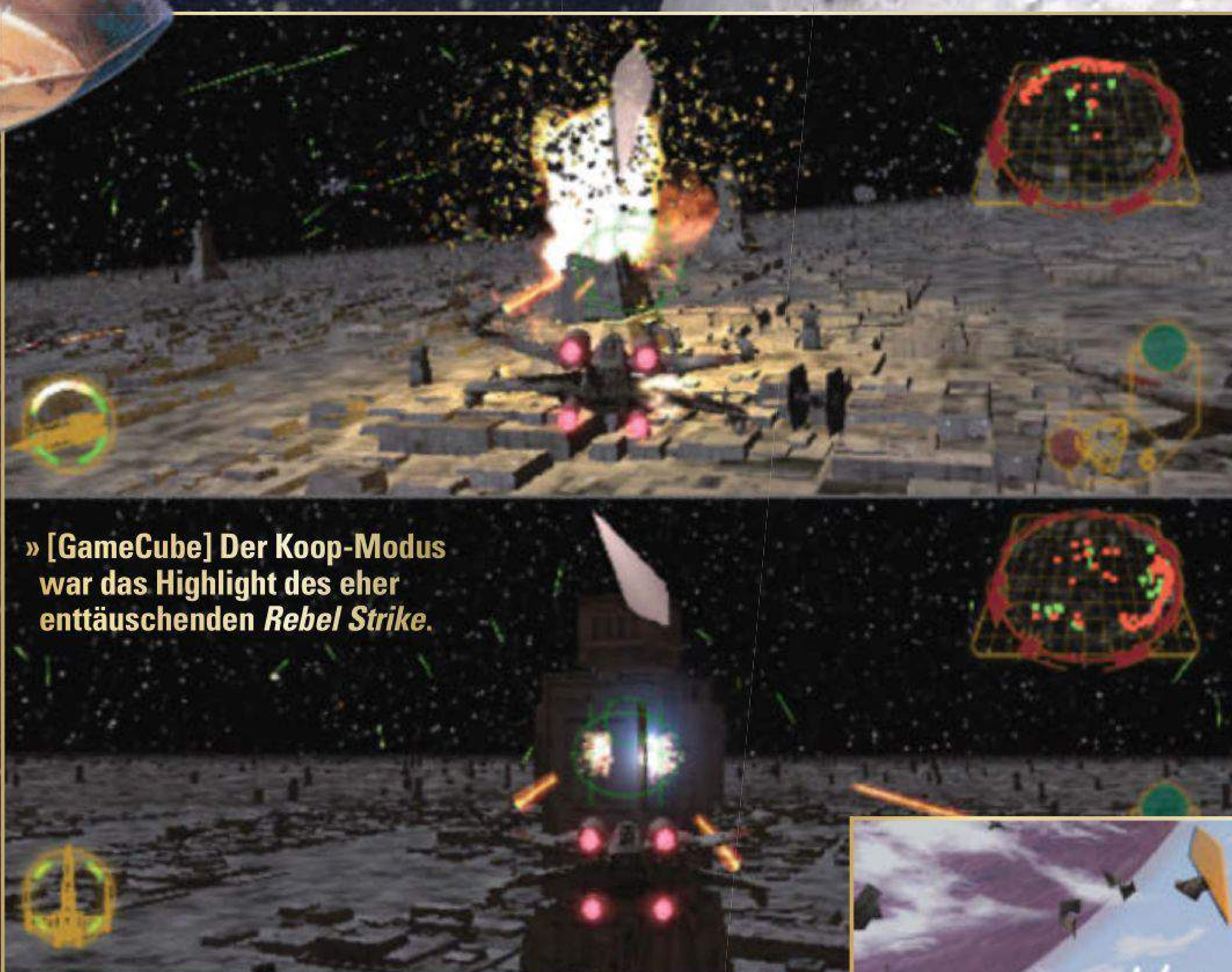
LucasArts arbeitete parallel am ähnlich gelagerten Spiel *Star Wars: Starfighter*. Als sie von *Rogue Leader* für GameCube erfuhren, brachten die daraus resultierenden Spannungen das Factor-5-Spiel in Gefahr. Julian berichtet: „Als der legendäre Teaser-Trailer bei der Ankündigung des GameCube gezeigt wurde, waren die meisten Leute bei LucasArts schockiert. Sie versuchten, *Rogue Leader* aus dem Weg zu räumen, damit es *Starfighter* nicht überschatten konnte. Sie hatten beinahe Erfolg, da Microsoft LucasArts Anreize bot, *Rogue Leader* auf die Xbox zu bringen. Das waren hässliche vier Monate. Es gab viel Politik und Gezerre. Und wir bei Factor 5 waren als Technologie-Partner von Nintendo in der Mitte gefangen."

Das Spiel hat es überlebt und konnte im November 2001 erscheinen. Dank seiner herausragenden Grafik, starkem Gamedesign und der gelungenen Nachbildung von Schlüsselszenen aus den Filmen bildet *Rogue Leader* den Höhepunkt der Trilogie. Das schlug sich auch in den Wertungen der Spielepresse nieder. Es war zudem der bestverkaufte Third-Party-Titel aller Launch-Spiele des GameCube. Als die Nintendo-Konsole im darauffolgenden Mai in



» [GameCube] Als Luke Skywalker auf Hoth zu kämpfen, war für jeden *Star Wars*-Fan verlockend.





» [GameCube] Der Koop-Modus war das Highlight des eher enttäuschenden *Rebel Strike*.



» [GameCube] Für *Rebel Strike* wurden die Explosionseffekte verbessert.

» Wir wollten die Begeisterung unserer Kindheit einfangen. « CHRIS CRAWFORD

Europa veröffentlicht wurde, schlug es auch dort ein wie eine Bombe.

Auf dem Papier hätte der dritte Teil, *Rogue Squadron III: Rebel Strike*, genauso einschlagen müssen. Schließlich arbeitete dasselbe Team auf derselben Plattform daran. Allerdings ist der Titel das schwarze Schaf der Reihe. „Bei *Rebel Strike* sind wir übers Ziel hinausgeschossen", gibt Mike zu. „Wir hatten etwa 18 Monate für die Entwicklung und dachten, wir könnten nun viele neue Sachen reinpacken. Ausgebranntheit war auch ein Faktor. Die Firma wuchs außerdem schnell damals, was schmerzhafte Probleme mit sich brachte."

Rebel Strike bot nicht nur die Flug-Action, die in den Vorgängern so viel Spaß gemacht hatte, sondern ließ uns die Helden auch zu Fuß steuern. „Diese Levels waren eindeutig ein Fehler", weiß Julian im Nachhinein. Mike erklärt, weshalb die Abschnitte zu Fuß nicht funktionierten: „Wir hatten diese Art Gameplay zuvor nie gemacht. Wenn du in der Spieleentwicklung etwas Neues ausprobierst, musst du entschlossen sein, es wieder wegzuwerfen, wenn es nicht funktioniert. Wir investierten Monate, damit diese Abschnitte Spaß machen, aber wir bekamen es einfach nicht hin. Wir hätten den Schaden begrenzen können, wenn wir diese Levels ganz entfernt hätten, aber das ist in Anbetracht der Umstände leicht gesagt."



» [GameCube] Stelzige Animationen und furchtbare Kamera schaden den Abschnitten zu Fuß enorm.

Der dritte *Rogue*-Teil hatte dennoch ein echtes Pfund zu bieten: den kooperativen Modus. Aber weshalb kamen darin die Missionen aus *Rogue Leader* zum Einsatz statt der neuen? Julian Eggebrecht antwortet: „Als wir das Designdokument für *Rogue Leader* anfertigten, gab es darin schon den Koop-Multiplayer. Aufgrund der knappen Zeit konnten wir ihn aber nicht umsetzen. Zum Teil setzten wir ihn auch als Machbarkeitsnachweis in *Rebel Strike* um. Wir verbesserten die Performance so stark, dass wir das alte *Rogue Leader* doppelt hätten ausführen können. Zum anderen hat es einfach Spaß gemacht, an Mehrspielerversionen der Levels zu arbeiten, mit denen wir bereits vertraut waren."

Auch Mike hält den Koop-Modus für eine Bereicherung. Er geht auf die technische Umsetzung ein: „Wir mussten große Teile des Basiscodes umschreiben, um das Konzept für mehrere Spieler umzusetzen. Hinzu kamen eine Menge Optimierungsarbeiten, da wir annahmen, es würde nur eine Kameraperspektive geben. Wir mussten neue Methoden entwickeln, um die gewünschte Performance zu erreichen."

Rogue Squadron III: Rebel Strike erschien im Oktober 2003. Es erhielt überwiegend positive Bewertungen, schnitt aber schwächer als die beiden Vorgänger ab. Die Luftkämpfe und der Koop-Modus kamen gut an, die Spielabschnitte zu Fuß empfanden viele Spieletester als Graus.

Trotz des mäßigen letzten Teils haben Factor 5 und LucasArts mit der *Rogue Squadron*-Reihe etwas Großes geschaffen. Nur wenigen anderen *Star Wars*-Titeln gelang es, den Kampf gegen das Imperium so atmosphärisch einzufangen. „Die Spielmechanik kann sich immer noch sehen lassen", findet Ryan. „Oft bezeichnen Leute *Rogue Squadron* mir gegenüber als einen ihrer Favoriten unter den N64-Spielen. Das macht mich stolz." Chris fügt hinzu: „Wir wollten die Begeisterung einfangen, die wir als Kinder beim Anschauen der Weltraumschlachten verspürten, und beim Herumhantieren mit *Star Wars*-Spielzeug." Wenn es nach Mike geht, ist genau das gelungen: „Wir waren ein Team passionierter Fans und arbeiteten hart. Unser Mantra war immer, dass man sich fühlen sollte wie Luke Skywalker. Ich glaube, das haben wir hinbekommen!"

Julian Eggebrecht lässt zum Schluss eine Spur Wehmut anklingen: „Als wir das Design für unser ideales *Star Wars*-Spiel entwarfen, war es eine Mischung aus *Rogue Leader* und *Rebel Strike*. Tatsächlich existiert es in Form von *Star Wars Trilogy: Rogue Squadron* auf Wii." Dabei handelt es sich um ein nie veröffentlichtes Spiel, das die drei Teile verbindet, verbessert und neue Features wie Lichtschwert-Kämpfe hinzufügt. „Beide Spiele ineinander verschmolzen fühlen sich perfekt an! Der Hoth-Level auf Wii ist vielleicht der beste aller Levels in *Rogue Squadron* – er verbindet den Hoth-Abschnitt aus *Rebel Strike* und den von *Rogue Leader* zu einer einzigen, epischen Mission."

Für Julian ist die Wii-Version das „ultimative *Rogue Squadron*" und er wünscht sich sehr, dass das Spiel in irgendeiner Form doch noch veröffentlicht wird. „Besonders, weil es zum Besten gehört, was unser Team gemacht hat." Es ist nicht nur für Retro-Fans ein quälender Gedanke, dass es wohl nie dazu kommen wird. Andererseits bleibt so die Hoffnung, dass die *Rogue Squadron*-Reihe irgendwann aufs Neue abheben könnte. *





Final Fantasy XII
The Zodiac Age

Vor Kurzem brachte Square Enix eine Remastered-Fassung des 2006er-PS2-JRPGs für PS4 heraus. Zu den Neuerungen gehören neben besserer Grafik das Zodiac-Berufssystem mit zwölf Professionen sowie zwei Lizenz-Bretter pro Held. Wir hatten Gelegenheit, mit Director Takashi Katano (rechts) und Producer Hiroaki Kato zu sprechen.

RG: Wann habt ihr beschlossen, ein Remake von *FF12* anzugehen?
Kato: Die Idee kursierte schon eine Weile innerhalb der Firma.
Katano: Wir wollten natürlich die Grafiken verbessern, aber auch die Spielsysteme anpassen. Und dazu wollten wir das ursprüngliche Designerteam mit an Bord haben. Da sie aber natürlich in andere Projekte involviert waren, dauerte es eine Zeit, bis wir *The Zodiac Age* wirklich angehen konnten. An Zeit und Geld steckt ungefähr so viel im Remastered wie in der ursprünglichen Fassung.

RG: Konntet ihr Takashi Katanos damaligen Programmiercode einfach nehmen und auf die PS4 übertragen? Oder zumindest Datenbanken mit Monsterwerten und so weiter?
Katano: Wir haben zunächst eine kreative Prototyp-Version gemacht. Der Code ist nicht exakt derselbe, schließlich hat sich die Hardware geändert. Aber wir haben eine angepasste Version erstellt, die auf der PS4 lief, und das dauerte so etwa drei bis vier Monate. Währenddessen haben wir diskutiert, was wir alles an der Grafik und so weiter verbessern wollten, wie wir die Rechenlast auf die Prozessoren verteilen würden und solche Dinge.

RG: Vermutlich hatte es technische Gründe auf der PS2, die Gebiete im Spiel stark zu unterteilen. Habt ihr darüber nachgedacht, nun größere Gebietskarten daraus zu machen, also weniger künstliche Grenzen zu haben?
Katano: Das hätte die Grenzen einer Remastered-Fassung überschritten und wäre ein komplettes Remake geworden. Es hätte auch spielerische Konsequenzen gehabt: *Final Fantasy 12* ist so strukturiert, dass man aus gefährlichen Gegenden, wo es von Monstern nur so wimmelt, über die Sublevel-Grenzen hinweg fliehen kann. Bei einer Gesamt-Levelkarte wäre das nicht mehr gegangen.

RG: Trotz der überarbeiteten Grafik ist der alte Stil noch klar vorhanden. Habt ihr dazu die alten Polygonmodelle überarbeitet oder nur als Vorlage genommen?
Kato: Wir haben die alten Modelle als Ausgangsmaterial genommen, sie haben sich gut gehalten. Aber natürlich konnten wir sie nicht alle einfach HD-transformieren, sondern mussten auch Hand anlegen, um die passende Qualität zu erreichen.

RG: Eine spielerische Neuerung der Remastered-Fassung ist, dass jeder Held sein eigenes Lizenz-Brett für Fähigkeiten hat. Und jeder darf auch einen zweiten Beruf erlernen, also ein zweites Lizenz-Brett freischalten. Doch bedroht das nicht die Spielbalance, wenn ich nun für jeden Helden zum Beispiel Hitpoint-Steigerungen für zwei Berufe wähle? Wird er dann nicht zu stark?
Katano: Das haben wir ausgeschlossen: Wenn es dasselbe Hitpoint-Upgrade auf beiden Lizenz-Brettern gibt, kannst du es nur auf einem der Bretter freischalten, auf dem anderen wird es dann ausgegraut.

RG: Es bleibt aber der Vorteil, insgesamt mehr Skills lernen zu können als im Original?
Kato: Ja, es sind nun mehr Skills und mehr Gambit-Kombinationen möglich. Wir finden, das erhöht den Spaß der Charakter-Individualisierung.

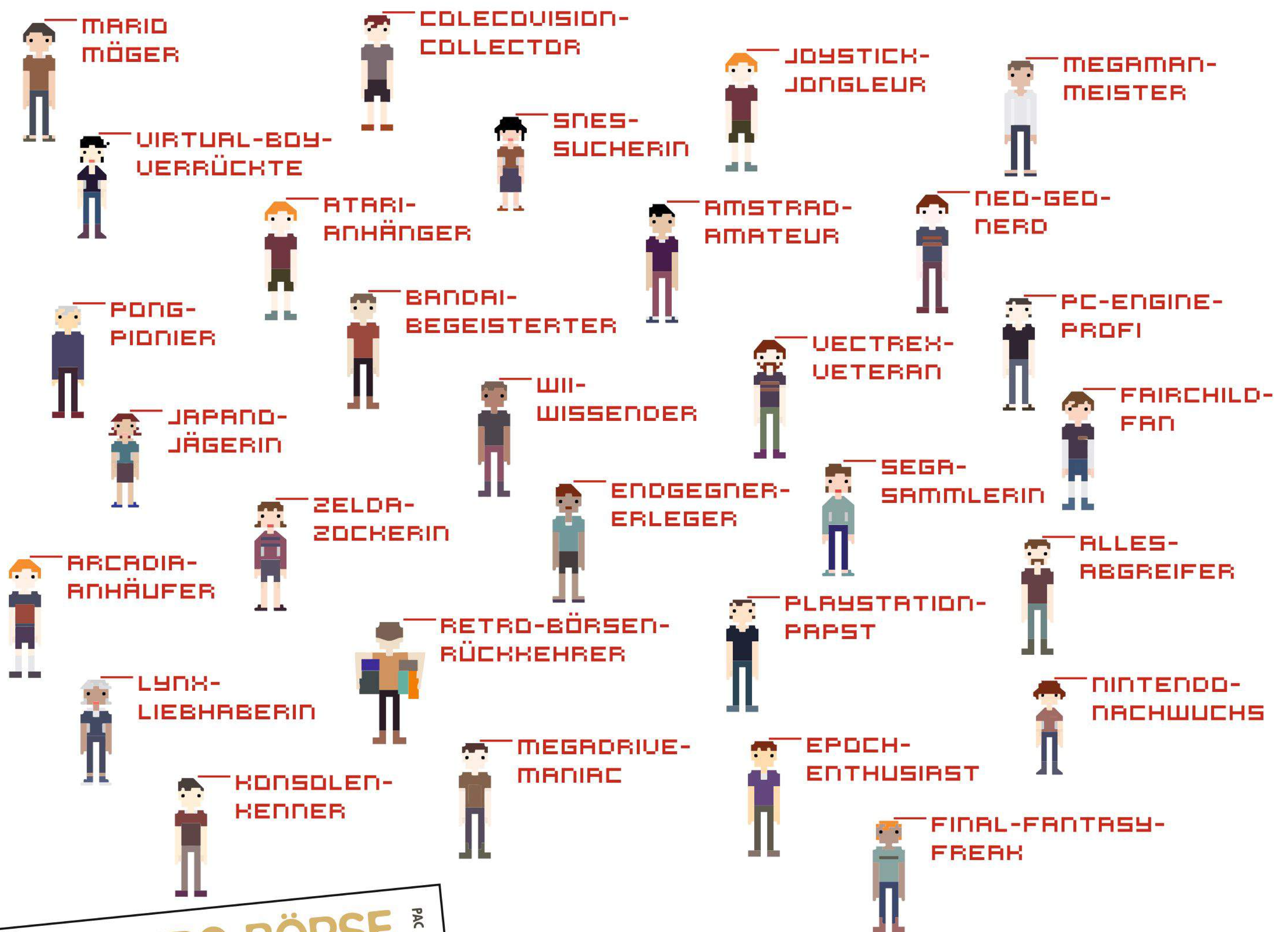


» ***FF12 Zodiac Age*** **hat deutsche Texte und englische oder japanische Sprachausgabe.**

RG: Beim Gambit-System gibt man den Helden komplexe „Wenn, dann"-Befehle vor, die sie im Kampf automatisch ausführen. 2006 war das innovativ und komfortabel – heute aber wirkt es wie Arbeit. Wieso darf ich nicht mehrere Befehlssätze anlegen und zwischen ihnen umschalten?
Katano: Das Original hatte nur ein gigantisches Lizenz-Brett für alle Charaktere. Das machte es nötig, die Gambits öfter anzupassen. Mit dem neuen Zodiac-Berufssystem und den zwei Lizenzbrettern ist es leichter, die Gambits für den aktuellen Beruf einzurichten, und man passt sie dann ab und zu leicht an.

RG: Glaubt ihr, dass *The Zodiac Age* im Jahr 2017 ein guter Einstieg für JRPG-Neulinge ist? Oder ist es vielleicht doch zu kompliziert dafür?
Kato: Ja, ich halte es für einsteigertauglich. Ein wichtiger Grund dafür ist, dass wir das Kampfsystem überarbeitet haben. Es stellt quasi die Essenz der *Final Fantasy*-Kämpfe dar, es ist gut zu bedienen und verständlich. Ich würde mich sehr freuen, wenn auch neue Spieler die Remastered-Fassung erleben, und nicht nur alte Fans.

RG: *Final Fantasy 15* hat sich vom „Active Time System" der früheren Serienteile weitgehend gelöst. Wird es noch mal ein richtig neues *Final Fantasy* geben, das sich in den Kämpfen so spielt wie früher? Oder ist diese Zeit einfach vorbei?
Katano: Wir fangen bei jedem *Final Fantasy* von vorn an. Wir suchen jedes Mal eine neue Herausforderung. Darum entscheidet das jeweilige Entwicklerteam über solche Fragen. Es könnte also sein, dass bei einem neuen Serientitel das alte Rundenkampf-System zum Ausgangspunkt genommen wird, oder dass es auf eine Weiterentwicklung der Echtzeit-Kämpfe setzt. *





Hier triffst Du sie alle:

Unsere nächsten Termine:

09.09.2017 Retrobörse im Ruhrgebiet
Falkenheim Bochum

14.10.2017 Retrobörse in Hamburg
Hamburg-Haus Eimsbüttel

04.11.2017 Retrobörse Rhein-Main
Bürgerhaus Marxheim, Hofheim am Taunus

10.12.2017 Retrobörse in Wien
Längenfeldgasse 13-15

16.12.2017 Retrobörse in Kaiserslautern
Burgherrenhalle

retro.ruhr

Weitere Termine, Programme und Impressionen unter:

www.Retroboerse.de

Quality Retro-Gametrading since 2005



Alien Storm

Alarm! Aggressive Außerirdische attackieren die Erde und zerstören unsere Städte! Nur drei Helden widersetzen sich der Bedrohung und versuchen, die Invasoren zurückzuschlagen.

Nach Segas glorreicher Schnetzel-Action *Golden Axe* war man gespannt, wie der Hersteller einen derartigen Arcade-Erfolg wiederholen wollte. Denn selbstverständlich wollte Sega nur zu gern erneut Kasse machen. Also werkelte man an einem neuen Seitwärtsscroller, allerdings in einem neuen Szenario: Das mittelalterliche Fantasy hatte ausgedient, stattdessen entschied man sich für ein zünftiges SF-Setting. Das ansehnliche Ergebnis erschien 1990 als *Alien Storm*. Mit der Strahlenkanone im Anschlag unterbindet der Spieler die Invasion glibberiger Außerirdischer.

Genau wie *Golden Axe* offeriert der Automat ein Helden-Trio, aus dem ihr (und bis zu zwei Mitstreiter) eine Figur wählt – vom übellaunigen Weltraumsoldaten Garth über die toughe Kämpferin Karen





» [Arcade] Die friedliche Stadtkulisse wird gleich von Aliens überrannt.

bis hin zum Roboter Scooter. Jeder verfügt über spezielle Angriffe und Fähigkeiten, die auch bitter nötig sind. Schließlich erwartet die Charaktere ein massives Gegneraufkommen in zerstörten Vororten, umkämpften Städten, im bedrohten Umland und schließlich auch auf dem Mutterschiff der Aliens. Gelegentlich stürmen die tapferen Protagonisten aus der Egosicht durch Bonusabschnitte wie Supermarkt, Lagerhalle oder Garage. Das Interessante dabei: Die Fieslinge tarnen sich immer wieder als Alltagsgegenstände wie Telefonzellen oder Mülleimer. Obendrein verschlingen die ekligen Kreaturen mit Vorliebe unschuldige Menschen oder spießen sie auf.

Das Spielhallengerät verfügt über einen 19 Zoll großen Monitor sowie Joysticks ▶



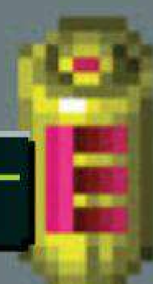
» [Arcade] Heldin Karen lässt einen Feind in Flammen aufgehen.

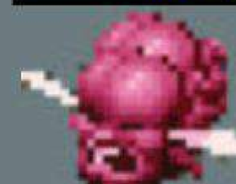
Pixel-Perfektion


Garth


Karen

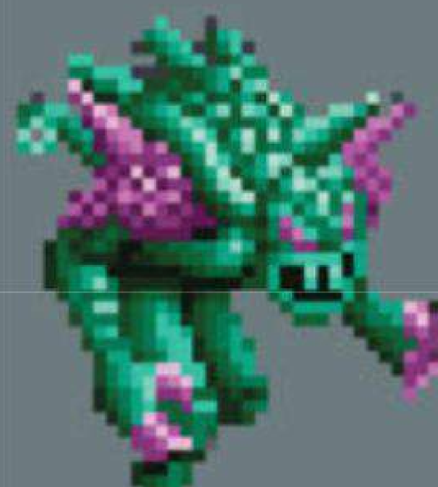

Scooter

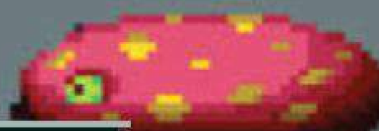

Energiezelle


Fliegender Kopf


Mutant


Pflanzen-Alien


Alien-Monster


Plattes Alien


Spinnen-Alien

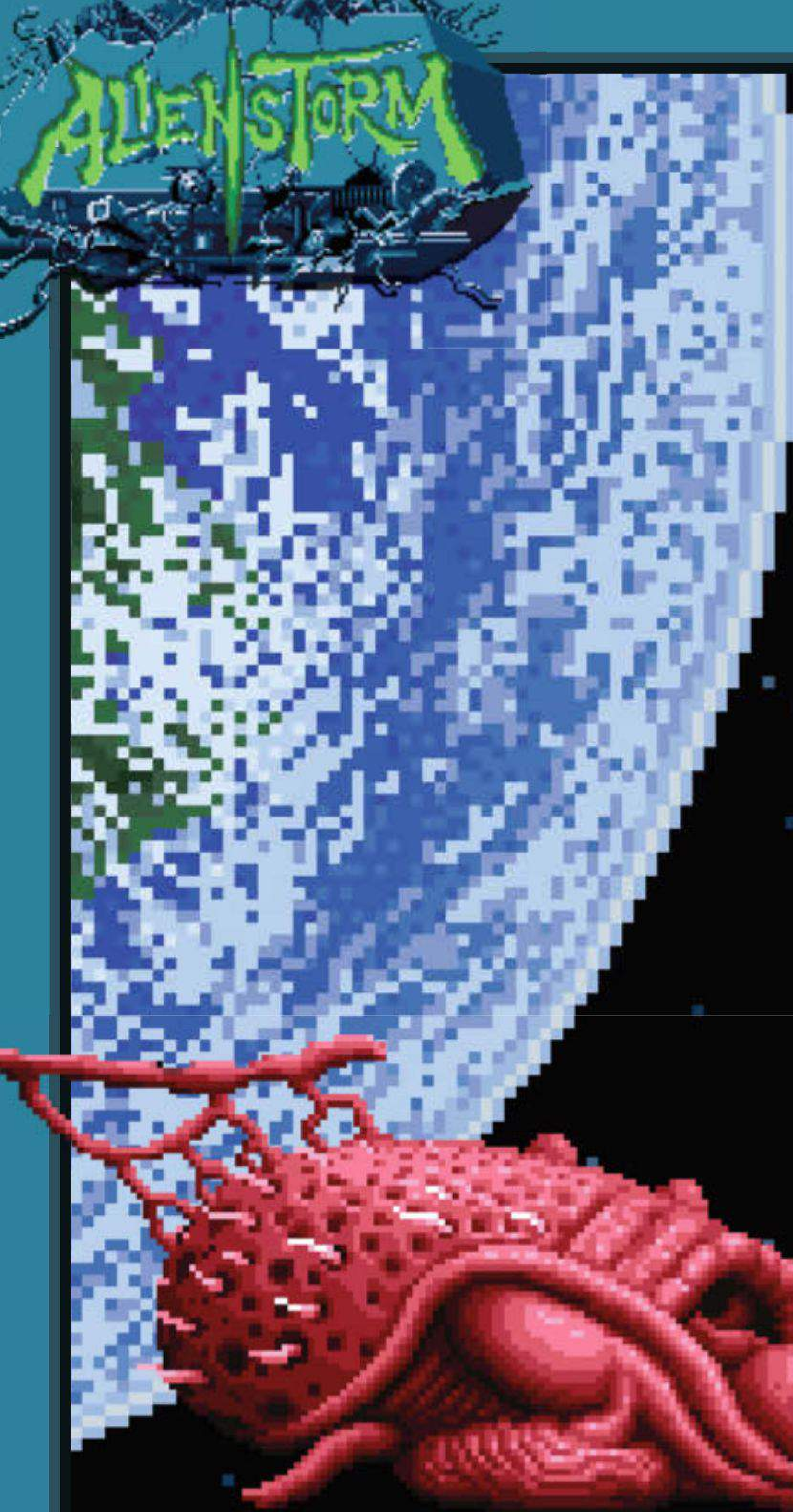

Grab-Monster


Schwebende Kreatur


Alien im Fass


Flug-Alien


Riesen-Alien mit Anhang



»Vor allem die 3D-Abschnitte haben es mir angetan.« MIKE AGER

▶ und Tasten für maximal drei Spieler, die kooperativ antreten. Die überwiegend zweidimensionale Ballerei läuft auf Segas kurzlebiger Hardware namens System 18. Auf selbiger Plattform war bereits *Shadow Dancer* (1989) von Team Shinobi heimisch, die nun ebenfalls für *Alien Storm* verantwortlich zeichneten.

Das Spiel hält sich nicht groß mit der Hintergrundgeschichte auf, sondern wirft euch umgehend ins Geschehen. Wegen den allgegenwärtigen Feinden will jeder Meter Boden erkämpft sein. Die spezifischen Heldenwaffen verbrauchen Energie, die durch Beutekapseln besiegter Feinde aufgefüllt werden. Wenn alle Stricke reißen, bleibt euch immer noch der Nahkampf mit wuchtigen Sprungattacken.

Vor allem in späteren Levels ist die geschickte Kombination aus verschiedenen Angriffen der Schlüssel zum Erfolg. Jeder Abschnitt stellt euch eine neue Aufgabe: Zunächst sollen Geiseln befreit werden, später Ziele wie UFOs vernichtet werden. Spielerisch macht das in den 2D-Levels aber kaum einen Unterschied. Dennoch setzt Team Shinobi auf Abwechslung und streut regelmäßig Schießbuden-Passagen aus der Ich-Perspektive ein. Dabei ballert ihr von links und rechts kommende Feinde weg. Oft stellt sich die Frage, wen ihr zuerst vernichtet: das große Alien im Hintergrund, das immer neue Kreaturen ausspuckt? Oder besser erst die Kontrahenten, die euch direkt ans Leder wollen? Richtig spaßig: Bei den Ego-Einlagen demoliert ihr gleichzeitig die Einrichtung. Das befriedigt desktruktive Fantasien und bringt energiespendende Extras oder Bonusteile.



» [Arcade] Nach dem Feldzug durch die Stadt geht es zum Alien-Schiff.

Das Spieltempo wird nur an wenigen Stellen hektisch. Nämlich dann, wenn der Held im Dauersprint durch den Level eilt. Dabei kommt es auf gute Reaktionen an, um auftauchende Spinnen und fliegende Gegner blitzschnell zu eliminieren. Besonders im Gedächtnis bleibt dabei die ra-

Boss-Guide



Blitzschleuder

Der Zwischenboss taucht mitten im Spiel auf und ist ein Verwandlungskünstler. Im Anfangsstadium ist er langsam, verschießt Elektrogeschosse nach vorn und hinten.

So besiegt ihr ihn: Mit Geduld! Wartet ab, bis seine Geschosse verschwinden, und attackiert ihn dann sofort. Mit etwas Übung könnt ihr seine Attacken vorhersehen und ihn schnell bezwingen.



Gehörnter Dickbauch

Nach einigen Schlägen verwandelt sich dieser Boss in seine zweite Form mit zahlreichen Fangzähnen und Hörnern am Kopf. Ein wahrer Albtraum, jedoch nicht der letzte!

So besiegt ihr ihn: Das Monster will euch den Kopf abbeißen. Bleibt in Bewegung, deckt es mit Angriffen ein und weicht nach hinten aus, bevor seine Faust aus seinem Magen erscheint.



Augen-Tornado

Der Obermotz ist immer noch nicht fertig und transformiert sich in einen vieläugigen Horror-Wirbelsturm, der mit Feuerkugeln herumballert. Wie gut, dass er sich nur langsam bewegt.

So besiegt ihr ihn: Wie beim vorigen Gegner weicht ihr am besten nach hinten aus, sobald ihr ahnt, in welche Richtung er attackiert. Der Sprungangriff erweist sich als nützlich.



» [Arcade] Adleraugen erkennen auf den TV-Schirmen die Helden aus *Golden Axe*.

sante Verfolgungsjagd mit dem Alien-Schiff selbst. Nach dessen Landung pustet ihr ausschwärmende Wachen weg und gelangt an Bord. Dort lauert dann zuletzt der Endgegner: ein Riesengehirn.

Der Spielhallenhit fand seinen Weg auch auf Heimplattformen. Die bekannteste Um- ▶



» [Arcade] Jede Ego-Passage bietet massig Zerstörbares.

Charakter-Profile



Garth

Garth ist dank Plasma-Kanone der Mann fürs Grobe, doch das hat seinen Preis. Er bewegt sich langsamer und besitzt weniger Reichweite als die beiden anderen Figuren. Sein Spezialangriff ist ein schneller Luftschlag.



Karen

Karen ist ein Rundumtalent, denn sie verfügt über einen Flammenwerfer sowie als Spezialtalent über Raketen. Dennoch bewegt sie sich recht flink und ist deshalb eine gute Wahl für Einsteiger. Allerdings nimmt sie leicht Schaden.



Scooter

Der Roboter Scooter attackiert Feinde mit einer mächtigen Laserpeitsche. Für seine Spezialattacke zerstört er sich selbst und reißt alle Gegner auf dem Bildschirm mit. Danach wird er mit neuem Körper und altem Kopf wiederbelebt.



Fliegende Köpfe

Sobald der Tornado am Ende seiner Kräfte ist, explodiert er in zahlreiche fliegende Alienköpfe. Der Boss-Horror ist fast vorbei, doch der Schwarm gibt nur widerwillig auf.

So besiegt ihr sie: Verschwendet keine wertvollen Energie-Attacken auf die kleinen Kreaturen! Greift sie besser nacheinander per Sprung an. Zur Belohnung gibt es eine Ladung Batterien.



Endgegner

Überraschung: Den letzten Boss bekämpft ihr aus der Ego-Sicht. Das riesige Mutter-Gehirn mitsamt Glubsch-Auge nimmt einen großen Teil des Bildschirms ein.

So besiegt ihr ihn: Hier gibt es nur eine Taktik. Erledigt zuerst die ständig anrückenden Alien-Untergebenen. In den kurzen Pausen knallt ihr dem Hirn eins über und schießt dann wieder auf seine Hilfstruppen. Bleibt geduldig und wachsam, irgendwann habt ihr ihn!



Seitensprünge



COMMODORE 64

■ Auf dem C64 spielt sich *Alien Storm* ähnlich wie auf dem Spectrum, aber in Farbe. Am schönsten sind die Abschnitte aus der Egosicht gelungen. Diese Version stammt gleichfalls von Mike Ager und Wayne Billingham. Für 8-Bit-Verhältnisse ganz okay!



SCHNEIDER CPC

■ Trotz gequetschter Sprites und hakeligen Bewegungen eine halbwegs gelungene 8-Bit-Konvertierung. Der Umfang stimmt, auch die Laufabschnitte sind mit dabei. Insgesamt eine ordentliche Ballerei, jedoch gibt es Besseres auf der Plattform.



ZX SPECTRUM

■ Trotz Monochrom-Optik ist die Spectrum-Umsetzung respektabel. Viele Gegnertypen erscheinen, auch die Soundeffekte der 128-KB-Version überzeugen. Selbst die Ego- und Laufpassagen sind mit an Bord. Dennoch kein Vergleich zum Original!



AMIGA

■ Während die 8-Bit-Systeme die Ausrede ihrer schwächeren Technik hatten, fehlt uns für den Zustand der Amiga-Version jegliches Verständnis. Die Grafik geht an sich in Ordnung, doch der stockende Spielablauf enttäuscht auf ganzer Linie. Musik fehlt im Spiel völlig.



ATARI ST

■ Trotz farbenfroher Sprites enttäuscht die ST-Grafikkulisse. Da wäre mehr drin gewesen! Noch dürftiger sind die träge zu steuernden Helden, die viel vom Reiz des Spiels wegnehmen. Eine weitere 16-Bit-Fassung, auf die man verzichten kann.



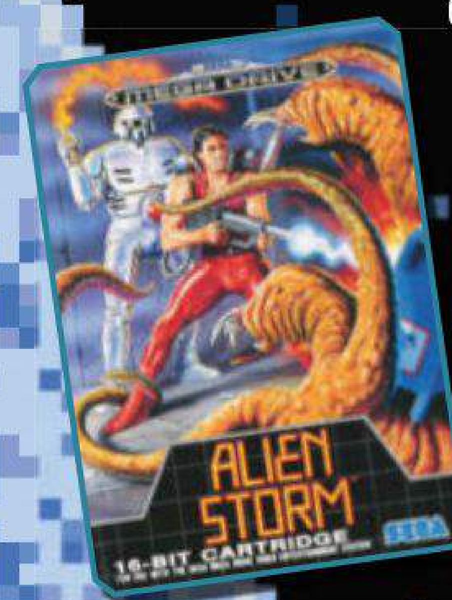
MASTER SYSTEM

■ Nur für Solospieler, die zwischen nur zwei Helden wählen. Scooter wurde in Slammer umbenannt, Garth in Gordon. Die Grafik ist dürftig, dennoch spielt sich die Master-System-Version dank agiler Steuerung gut. Die Action ist einfacher als in der Spielhalle.



MEGA DRIVE

■ Das Sega Mega Drive ist berühmt für seine exzellenten Automatenumsetzungen, da bildet auch *Alien Storm* keine Ausnahme. Trotz kleiner Grafikmodifikationen ist der Spielablauf identisch zum Original. Außerdem gibt es mit „The Duel" und „Versus" zwei neue Modi, in denen ihr Gegnerwellen oder euch gegenseitig bekriegt. Eine wunderbare Konvertierung!





» [Arcade] Laufpassagen bringen Schwung ins Gameplay.



» [Arcade] Witzig: Nach Spielende bewertet unter anderem Gilius Thunderhead aus *Golden Axe* eure Leistung.

setzung von *Alien Storm* ist die für Segas hauseigenes Mega Drive. Obwohl sie Optik und Aufmachung der Vorlage passend einfing und zwei zusätzliche Spielmodi bot, bezeichneten Kritiker sie zwar als gut, aber nicht herausragend. Zudem fehlte einer der Originallevels. *Alien Storm* ist außerdem Bestandteil der Spielesammlung *Mega Games 3* von 1993 für dasselbe System.

Die Umsetzungen für andere Plattformen gingen oft daneben. U.S. Gold kümmerte sich um die 8-Bit-Versionen und ließ sie von Tiertex programmieren. Allen Fassungen mangelte es an toller Präsentation, wobei manche zumindest ein ordentliches Ergebnis schaffen. Geradezu niederschmetternd finden wir die Fassungen für 16-Bit-Computer. Eigentlich müssten Amiga und Atari ST dem Mega Drive ebenbürtig sein, doch auf ihnen wirkt das Spiel deutlich behäbiger und ruckeliger.

In der Videospielgeschichte tut sich *Alien Storm* schwer, seinen Platz zu finden. Zu stark und bekannt ist die Konkurrenz im Arcade-Genre. Dennoch wuchsen viele Zocker mit dem Automaten oder den Heimversionen auf und haben es nicht vergessen. Schließlich ist das Science-Fiction-Setting rund um eine außerirdischen Bedrohung ein zeitlos beliebtes Thema. Und auch einige witzige Ideen sind uns in Erinnerung geblieben: Wo sonst wird ein Spieleheld mittleren Alters von einem schleimigen Alien komplett verschluckt und wieder ausgespuckt? *

Mike Ager

Im Gespräch mit Mike Ager, dem Programmierer der C64-Umsetzung.

RG: Wieso wurdest du mit der Umsetzung betraut?
MA: Es war mein erstes Spiel bei Tiertex. Ich wurde nicht gefragt, was ich tun möchte. Von meinem ersten Arbeitstag an musste ich loslegen. Zuvor hatte ich einige Automatenumsetzungen bei Creations betreut, deshalb wurde ich wohl eingeteilt.

RG: Wie bist du beim Konvertieren vorgegangen?
MA: Wir hatten nur eine VHS-Cassette mit dem aufgezeichneten Gameplay, was bei Tiertex gang und gäbe war. Dabei wäre es entscheidend gewesen, *Alien Storm* selbst zu spielen!

RG: War es frustierend, das Konzept auf den C64 umzusetzen?
MA: Ich empfand es nie als Kampf, denn ich liebte die Herausforderung. Ich versuchte, so viel wie möglich einzubauen, anstatt zu überlegen, was raus muss. Ehrlich gesagt fand ich die Vorlage spielerisch etwas enttäuschend. Dennoch wollte ich eine großartige Konvertierung abliefern. Vor allem gefielen mir die Ego-Abschnitte. Sie waren auch am schwierigsten umzusetzen. Fast der gesamte Bildschirm bewegt sich in unterschiedliche Richtungen. Und das mit Parallax-Effekt, mehr als den acht üblichen Multiplex-Sprites und mit 60 Bildern pro Sekunde. Es war für mich entscheidend, dass jede Bewegung flüssig blieb.



» Mike arbeitete auch an *Mortal Kombat 3*, *Cosmic Storm* und *Rugrats*-Titeln.

RG: Wie lange hattest du Zeit für das Projekt?
MA: Drei Monate inklusive des Spiels selbst, des Designs und der Planung. Dabei kümmerte es kaum jemanden, auf welche Weise der Titel fertig wird, wie er aussieht oder wie er sich spielt. Ich teilte mir die Zeit selbst ein. Doch Spiele zu entwickeln war unsere Passion! Wichtiger als ein geregelter Job war, dass das Ergebnis gut war. Trotz allem wurden die meisten unserer Spiele planmäßig fertig – dank unbezahlter Überstunden und Pizzalieferungen!

RG: Bist du zufrieden mit dem Ergebnis auf dem C64?
MA: Ja. Ich bin stolz auf einige Tricks, durch die die C64-Version besser aussah. Ich wollte die Leute beeindrucken und das Bestmögliche abliefern. Ich konnte aber nichts an *Alien Storm* ändern. Das Ergebnis stimmt, das Spiel ist nur ein wenig langweilig.

KLASSIKER-CHECK



Selten hat man die Gelegenheit, die Geburtsstunde einer neuen Spieleserie, ja eines neuen Genres, quasi beim Spielen mitzuerleben. Mit *King's Bounty* legte Entwickler New World Computing, Inc. den technischen und spielerischen Grundstein für die berühmte *Heroes of Might & Magic*-Serie (heute nur noch „Heroes").

Fünf Jahre dauerte es allerdings, bis aus dem Strategiespiel *King's Bounty* der berühmte Enkel im *Might&Magic*-Rollenspiel-Universum wurde. Aber grundlegende Zutaten und Mechaniken sind frappierend ähnlich, insbesondere das regelmäßige „Ernten" von Truppen, die wir dann in taktische Rundenkämpfe schicken. Die Story ist schlicht: König Maximus hat ein ernstes Problem mit einem Ultimatum. Das hat ihm der finstere Zauberer Arech Dragonbreath gestellt: Er soll ihm das verschwundene königliche Zepter der Ordnung überreichen, sonst macht er das Königreich platt. Aber Dragonbreath hat die Rechnung ohne den Spieler gemacht: Als Ritter, Paladin, Barbar oder Magierin stellt ihr euch in den Dienst von Maximus und findet das Zepter. Dazu gilt es 25 Kartenstücke zu finden, die, einmal zusammengesetzt, den Fundort des Zepters verraten. So weit, so einfach.

King's Bounty hat – für ein Strategiespiel ungewöhnlich – ein kerniges Zeitlimit, das als Schwierigkeitsstufe fungiert und massiv den finalen Highscore beeinflusst. Haben Helden im Simpel-Modus noch 900 Spieltage Zeit, ihre Schlachten zu schlagen und das Zepter zu finden, sind es in der Experten-Einstellung gerade noch 200 Tage. Dafür wird der finale Punktestand aber auch mit vier multipliziert, während zaghafte Spieler mit der Hälfte der Punkte auskommen müssen.

Die Suche nach dem Zepter findet auf einer umfangreichen Landkarte statt, die wir Schritt für Schritt aufdecken. Das Königreich ist in vier Kontinente aufgeteilt, die teilweise nur per Boot zu erreichen sind. Der Spieler reitet aus der Vogelperspektive durch die Länder und findet Städte, Höhlen und Hütten (die er jeweils betreten kann) sowie Schatzkisten mit Gold, Hinweisen, tollen Gegenständen oder Zauberspruchrollen. Unser Held fungiert als General über allerlei Truppentypen. In besagten Städten und an anderen Orten kann der Spieler gegen Bargeld maximal fünf Einheitstypen in seine Armee rekrutieren. Hat er alle Rekruten eines Ortes eingesammelt, muss er warten, bis dort wieder neue erscheinen.

Für finanziellen Nachschub sorgt alle sieben Tage ein königliches Taschengeld sowie das Auffinden von Reichtümern und das Besiegen von Gegnern. Diese laufen praktisch in Echtzeit über die Landkarte. Kommt es zur Begegnung mit dem Spieler, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet: Hier sind beide Armeen zu sehen, wobei jeder Truppentyp eine Figur darstellt, dessen „Hitpoints" der Zahl der Soldaten entspricht. Abwechselnd werden die Einheiten gezogen. Sind die Truppen des Feindes ausgelöscht, sackt der Spieler eine Siegprämie ein. Beißen die eigenen Figuren ins Gras, geht es mit leeren Taschen wieder zum König zurück.

Vor allem hier liegt die heimliche Stärke des Spiels: Wichtig sind die taktisch richtige Zusammensetzung der Truppen sowie die finanzielle Ausgewogenheit der Einheiten. Zum einen gibt es das klassische „Stein-Schere-Papier"-Prinzip; es gilt also herauszufinden, welche der 25 Einheitentypen besonders effektiv gegen welche Feinde sind. Zum anderen existieren Abhängigkeiten innerhalb der eigenen Armee. Wer seine Truppen aus Einheiten rekrutiert, die einander nicht leiden können, verliert deutlich an Schlagkraft!

Zusätzlich gibt es spezielle Burgen mit besonders hartgesottenen Gegnern, die von bösen Schergen gehalten werden. 17 dieser Mieslinge gilt es aus ihren Burgen zu werfen, was aber erst funktionieren kann, wenn der Spieler sich ein sündhaft teures Katapult gekauft und den offiziellen Auftrag geholt hat, den Bösewicht zu erledigen. Dann muss er nur noch dessen Armee besiegen …

Dank zufallsgenerierter Karte, Charakterauswahl und Schwierigkeitsstufen bietet *King's Bounty* sowohl für Homecomputer als auch auf Modul ein erhebliches Wiederspiel-Potenzial. Und es ist auch heute noch für die eine oder andere Runde gut! *



Von Michael Hengst



General mit Führungsstärke

Einer der wichtigsten Werte in *King's Bounty* ist die Leadership, also Führungsstärke. Je besser dieser Wert, desto mehr Einheiten kann der Spieler pro Truppentyp und Zeiteinheit rekrutieren. Stehen zu Beginn nur eine Handvoll Truppen pro Typ Speer bei Fuß, können später einige Hundert Einheiten pro Klasse mitgenommen werden und so in Windeseile starke Armeen aufgebaut werden. Wenn die finanziellen Möglichkeiten es zulassen …



Die „Speicher"-Funktion

Sonst reden wir vom „besten Moment", doch das geht dieses Mal nicht. Der schlimmste Moment in *King's Bounty* war die erste geplante Pause. Als einem klar wurde, dass Publisher EA für das Mega-Drive-Modul eine Batterie zu teuer erschienen war. Wieso einige Dollars mehr ausgeben, wenn man auch den Spieler quälen kann? So durfte man ein 56-stelliges (!) Passwort notieren und später wieder eingeben. Bei einem Fehler war der „Spielstand" futsch.

STICHWORT MORAL

Ritter hassen Untote

Auf den ersten Blick erscheint sie nicht wirklich wichtig, aber die Zusammensetzung der Armee ist von entscheidender Bedeutung. Wer neben Rittern, Bauern, Bogenschützen und Miliz (alles „menschliche" Einheiten) eine Horde Untertoter mitschleppt, darf sich nicht wundern, wenn die Moral der Truppe angesichts der lebenden Leichen ein wenig leidet. Ganz konkret kämpft die Armee dann schlechter.



Grundstein für Heroes

Keine Frage: *King's Bounty* ist der spirituelle und spielerische Grundstein für eine der erfolgreichsten Spieleserien. Denn Jahre nach ihrem ersten, guten Versuch mit *King's Bounty* machte New World Computing *Heroes of Might & Magic*. Viele der Features der Serie fanden sich bereits im Erstling, etwa die Moral-Abhängigkeiten, das Einsammeln von Truppen, die Rundenkämpfe, das Aufsammeln von Schätzen und das Suchen nach Kartenteilen.



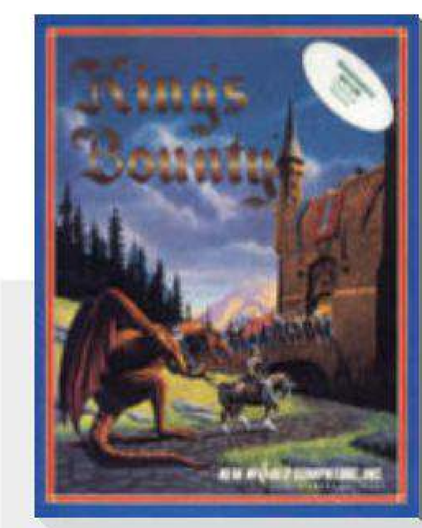
Suche das Zepter

Erst wenn alle 25 Kartenstücke gefunden sind, ist der Fundort des Zepters der Ordnung eindeutig zu erkennen und der Spielsieg nahe. Jetzt nur noch an die entsprechende Stelle der Weltkarte reiten und graben! Das Problem: Das Schmuckstück muss innerhalb des anfangs gesetzten Zeitlimits gefunden werden, sonst wird das Königreich zerstört, König Maximus stirbt, und das Spiel ist unweigerlich vorbei.



Pfiffiges Kampfsystem

Trifft man auf einen Gegner, wird eine Taktikkarte eingeblendet. Hier sind die Truppentypen und die Anzahl der Einheiten zu sehen. Zug um Zug werden die Gegner dezimiert. Je nach Typ haben die unterschiedlichen Einheiten verschiedene Reichweiten und Angriffsarten sowie Stärken und Schwächen. Selbst eine Hundertschaft Mistgabel-bewehrter Bauern kann kaum etwas gegen eine Handvoll Drachen ausrichten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, C64, MS-DOS (1990), MEGA DRIVE (1991)
- » **PUBLISHER:** NEW WORLD COMPUTING / ELECTRONIC ARTS (MEGA-DRIVE-VERSION)
- » **ENTWICKLER:** NEW WORLD COMPUTING, INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte …



Maniac 07/1995: 73/100
„*King's Bounty* ist ein ungewöhnliches Spiel, das einiges an taktischem und strategischem Geschick verlangt … Technisch ist das Spiel bestenfalls Mittelmaß: Die Soundeffekte sind spärlich, die Grafik über weite Strecken unspektakulär. Zum Glück ist das ansprechende Spielprinzip mit allerlei originellen Ideen angereichert." *(Winnie Forster)*

Was wir denken

Nach heutigen Maßstäben ist *King's Bounty* hässlich wie die Nacht. Spielerisch kann es mit dem taktischem Tiefgang der modernen Enkel der *Heroes of Might & Magic* kaum noch mithalten. Doch die kleinen versteckten Feinheiten machen *King's Bounty* auch heute noch liebenswert! Allerdings hört der Spaß beim archaischen Speichersystem per Monster-password auf – spielt entweder eine Homecomputer-Fassung oder nutzt einen Emulator mit Speicherfunktion.

MARIO KART

DIE GANZE GESCHICHTE

Wie aus dem Nichts erschien 1992 auf dem SNES das ultimative Spiele-Spin-off. 25 Jahre später sprachen wir mit Shigeru Miyamoto, Hideki Konno und Tadashi Sugiyama über die Entstehungsgeschichte von *Mario Kart*.



KARTKÖNIGE

Mit diesen Nintendo-Allstars sprachen wir über *Super Mario Kart:*



SHIGERU MIYAMOTO
PRODUCER,
SUPER MARIO KART



HIDEKI KONNO
DIRECTOR,
SUPER MARIO KART



TADASHI SUGIYAMA
DIRECTOR,
SUPER MARIO KART

MARIO KART





» Die Verpackungen der PAL-Version und der japanischen Fassung im Vergleich.

Spin-offs zu Spielen sind ein heikles Thema. Nur selten funktioniert es, Spiel X zu nehmen und es mit Genre Y zu kombinieren: Mal beharren die Entwickler zu krampfhaft auf den Spielmechaniken der Vorlage, mal passiert das genaue Gegenteil und es gibt praktisch keine Gemeinsamkeiten mehr. Wie ein Spin-off auszusehen hat, haben vor 25 Jahren die Entwickler von Nintendo EAD bewiesen – obwohl *Super Mario Kart* anfangs noch ganz anders aussehen sollte.

„In den ersten Plänen zu dem Spiel tauchten weder Mario noch Karts auf. Vielmehr sollte es ähnlich wie *F-Zero* werden", erinnert sich der damalige Director Hideki Konno, begleitet vom Grafiker Tadashi Sugiyama. Der genannte SNES-Launchtitel war vor allem aus technischer Sicht ein echtes Meisterwerk: *F-Zero* unterstützte den legendären Mode 7, der realistische Skalierungen und Rotationen ermöglichte. Das Spielgefühl war eine Wucht, und nur eine Funktion fehlte: ein Multiplayer-Modus. „*F-Zero* wurde aufgrund seiner Geschwindigkeit und der Ausmaße der Levels für Einzelspieler designt", erklärt Sugiyama. „Später entwickelten wir einen Multiplayer-Prototyp von *F-Zero*, das war der Startpunkt für das spätere *Mario Kart*. Wir mussten jedoch zunächst herausfinden, was funktioniert und was nicht."

> » Ich hatte keine Probleme damit, dass verfeindete Charaktere als ganz normale Rivalen aufeinandertreffen. «
>
> SHIGERU MIYAMOTO



» [SNES] Nicht alle Hindernisse auf der Strecke stammen von anderen Fahrern.

Wie Konno und Sugiyama fortfahren, war das letztliche Mario-Setting eine Folge vieler Experimente: „Um ein Gefühl für Tempo und Größe zu erschaffen, entsprachen die Ausmaße der futuristischen Kurse rund 100 Bildschirmen. Im Splitscreen wäre die Hardware des SNES mit diesen Maßen allerdings überfordert gewesen – mehr als vier Bildschirme waren einfach nicht möglich." Die Designer versuchten, diese Vorgabe zu erfüllen, waren mit dem Ergebnis aber nicht zufrieden. „Wir bauten eine passende Rennstrecke im *F-Zero*-Stil, fanden es aber zu schwer, sie mit den schnellen Gleitern zu meistern. Auf kleinen Strecken war es unmöglich, das nötige Tempo rüberzubringen."

Ein neues Setting musste her. „Kart-Rennen waren eigentlich unser letzter verzweifelter Lösungsansatz, doch siehe da: Sie fühlten sich wie gemacht für kleine Kurse an", erinnern sich Konno und Sugiyama. Doch das nächste Problem ließ nicht lange auf sich warten. „Mit ihren Rennanzügen und Helmen auf ihren Köp-

STARTAUFSTELLUNG

Die acht Fahrer aus Super Mario Kart.

MARIO

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG ★★☆☆
HÖCHSTTEMPO ★★★☆
GEWICHT ★★☆☆
HANDLING ★★☆☆



PEACH

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG ★★★★
HÖCHSTTEMPO ★★☆☆
GEWICHT ★★☆☆
HANDLING ★☆☆☆





LUIGI

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG ★★☆☆
HÖCHSTTEMPO ★★★☆
GEWICHT ★★☆☆
HANDLING ★★☆☆



TOAD

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG ★★★☆
HÖCHSTTEMPO ★☆☆☆
GEWICHT ★☆☆☆
HANDLING ★★★☆





» [SNES] Dank der Feder kann Koopa eine Abkürzung nutzen.



» [SNES] Geschrumpfte Konkurrenten dürft ihr plattfahren.

fen sahen die Fahrer von hinten gleich aus. Es war nicht zu auszumachen, wer wer ist."

Die Lösung erscheint aus heutiger Sicht völlig simpel und vor allem logisch. „Wir überlegten, welchen Charakter man sofort von hinten erkennen würde, und probierten einfach mal Mario aus. Danach war uns sofort klar: Das ist es!" Für das restliche Fahrerfeld suchte man dementsprechend weitere Charaktere aus dem Mario-Universum heraus.

Acht Fahrer-Avatare mussten für *Super Mario Kart* gefunden werden. Mario und sein Bruder Luigi waren natürlich gesetzt, genauso Prinzessin Peach, Toad und Yoshi. Hinzu kamen mit Donkey Kong Jr., Koopa Trooper und Bowser drei Figuren, die Mario bis dato immer feindlich gesinnt gewesen waren. In einen Gewissenskonflikt kam man deswegen bei Nintendo aber nicht, wie uns Konno versichert: „Es war ein ganz anderes Genre, und die Figuren aus den Jump-and-runs fahren hier jeder für sich um den Sieg. Deswegen fand ich das Fahrerfeld auch nicht ungewöhnlich."

Marios Erfinder Shigeru Miyamoto, der bei *Super Mario Kart* als Producer tätig war, vertritt eine ähnliche Meinung: „Das Mario-Universum ist eher als Comic zu verstehen. In jeder Geschichte können die Charaktere eine andere Rolle einnehmen. Dass Mario in unterschiedlichen Spielen auftritt, erinnert ebenfalls an Comics. Daher hatte ich keinerlei Probleme damit, dass verfeindete Charaktere als ganz normale Rivalen aufeinandertreffen und dass man auch die eigentlich Bösen spielen konnte." Sugiyama bringt ein weiteres Argument: „Auch wenn sie die Feindfiguren sind, fällt es enorm schwer, sie zu hassen. Es war die richtige Entscheidung, dass sich Spieler frei für einen Fahrer entscheiden durften."

Nachdem die Fahrerriege feststand, ging es unter strenger Einhaltung der technischen Grenzen an das Design der Rennstrecken. „Echte 3D-Objekte waren mit der Hardware des SNES nicht drin", erinnert sich Sugiyama. „Optische Vielfalt erreichten wir durch die Bodenbeläge. Ob Asphalt, Dreck, Holz, Stein oder Wasser – sie unterschieden sich nicht nur visuell, sondern auch in ihren Fahreigenschaften." Bei den Hintergründen verwendeten die Designer Grafiken, die zu Mario passen, fährt er fort. Je mehr man die Kurse gespielt habe, desto mehr Feintuning habe man betrieben.

Schon so wäre *Super Mario Kart* mit seinem Zweispieler-Modus ein vermut- ▶

BOWSER

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG	★☆☆☆
HÖCHSTTEMPO	★★★★
GEWICHT	★★★☆
HANDLING	★★☆☆



YOSHI

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG	★★★★
HÖCHSTTEMPO	★★☆☆
GEWICHT	★★☆☆
HANDLING	★☆☆☆



KOOPA TROOPER

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG	★★★☆
HÖCHSTTEMPO	★☆☆☆
GEWICHT	★☆☆☆
HANDLING	★★★☆



DONKEY KONG JR.

SPEZIAL-ITEM: RIVALE:

BESCHLEUNIGUNG	★☆☆☆
HÖCHSTTEMPO	★★★★
GEWICHT	★★★☆
HANDLING	★★☆☆



MARIO KART

STRECKENAUSWAHL

Wir stellen euch vier unserer favorisierten Strecken aus *Super Mario Kart* vor.



REGENBOGEN-BOULEVARD

■ So kunterbunt und harmlos dieser Kurs auf den ersten Blick wirkt, so sehr hat er es in sich. Da sämtliche Streckenbegrenzungen fehlen, kann jeder Fahrfehler zu einem Absturz führen. Lakitu eilt zwar zur Rettung, doch ihr verliert wertvolle Zeit.

DONUT-EBENE 3

■ Gerade in der 150-ccm-Klasse ist eine gute Streckenkenntnis nötig, um gegen die KI-Gegner bestehen zu können. Mit einem Pilz solltet ihr unbedingt die Abkürzung vor der finalen Schikane nutzen. Der Kurs wurde in *Mario Kart 8* wiederbelebt.





BOWSERS FESTUNG 2

■ Auf der Strecke des Fieslings Bowser stehen an zwei Stellen alternative Routen bereit, zusätzlich gibt es eine Sackgasse. Bei der Sprungpassage kurz vor der Zielgeraden solltet ihr aufpassen, dass ihr nicht aus Versehen in die Lava fallt.

KOOPA-STRAND 1

■ Neben dem Cheep-Cheep-Fisch und natürlich den anderen Fahrern ist am Koopa-Strand das Wasser euer größter Feind. Achtet genau auf seine Farbe – nur so findet ihr genügend Stellen, um Kurven zu schneiden, ohne auf einen unfreiwilligen Tauchgang zu gehen.









lich guter SNES-Titel geworden. Doch Nintendo hatte mehr vor, als nur ein einfaches Rennspiel zu entwickeln. Mit der Zeit hielten immer mehr Elemente aus den anderen *Mario*-Spielen Einzug. Angefangen habe man laut Konno mit Münzen, die die Höchstgeschwindigkeit erhöhten: „Auf diese Weise wollten wir mehr Spieltiefe schaffen. Unser Boss Miyamoto legte darauf sehr viel Wert." Dieser erinnert sich ebenfalls an jene Phase der Entwicklung: „Die Münzen hätten so in keinem anderen Rennspiel funktioniert. Wir hielten sie für eine witzige Idee. Ähnlich war es mit dem Springen – das darf doch in keinem *Mario*-Spiel fehlen!"

Die größte Besonderheit an *Super Mario Kart* waren die Power-ups. Diese sollten sowohl dem eigenen Fahrstil einen Schub verleihen als auch (in Form von Waffen im *Mario*-Design) die Konkurrenz ausbremsen. „Ich war der Ansicht, dass wir nicht nur ein normales Rennspiel entwickeln sollten. Stattdessen sollte es um den Spaß beim Kampf um die Positionen gehen, bei dem die Karts nur das Medium waren", fasst Miyamoto seine Vision zusammen. „Auch weniger gute Spieler sollten eine Chance auf den Sieg haben oder zumindest ein wenig Hilfestellung erhalten. Genau das ergab sich mit den Items fast von alleine."

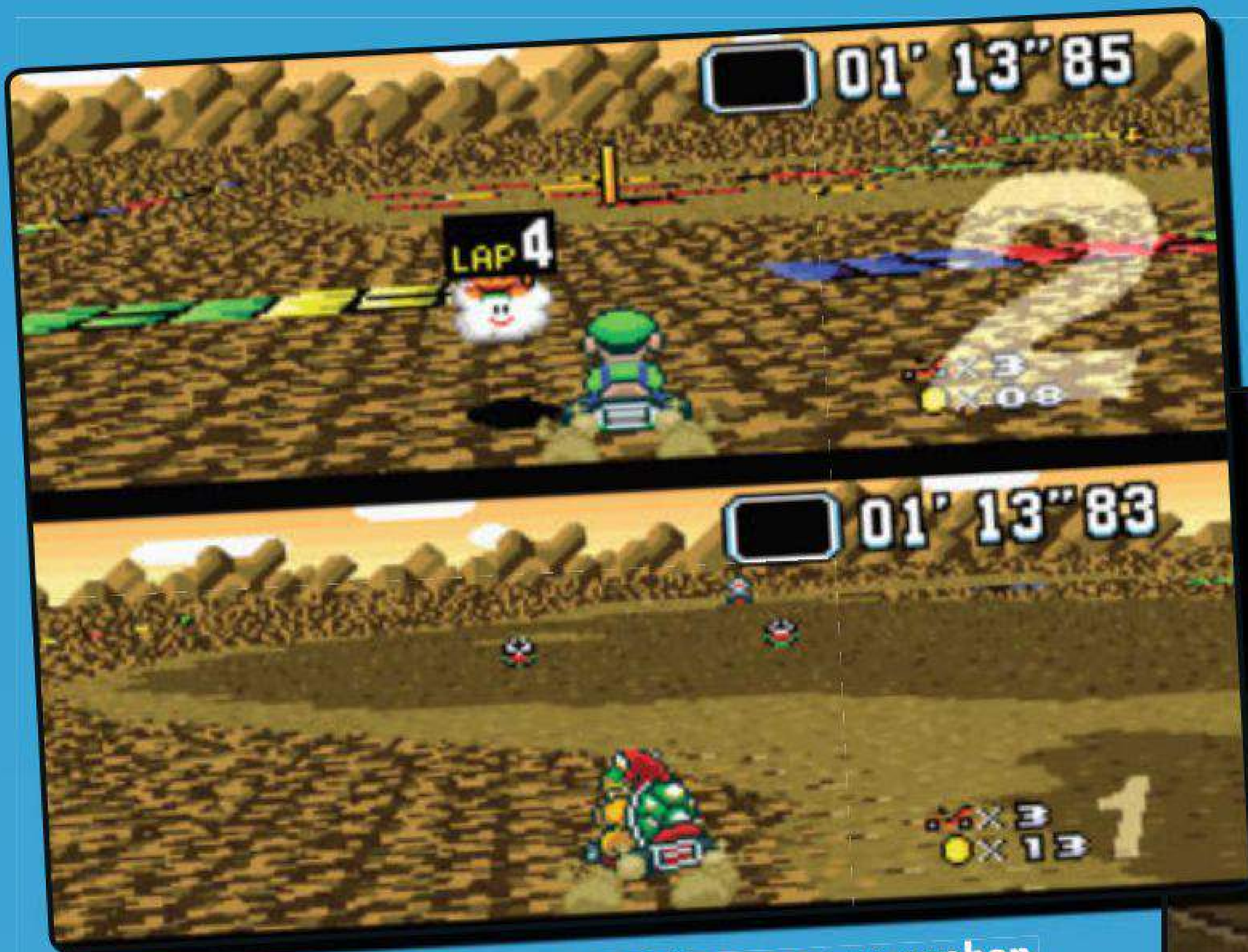
Das erste Item war Öl, wie Konno und Sugiyama berichten. Später wurde daraus die Bananenschale entwickelt. „Es gab etwas für die Offensive, für die Defensive sowie einzigartige Objekte. Sie sollten alle ins Mario-Setting passen, daher die grünen und roten Panzer, der Stern oder der Geist." Am Ende einigten sich die Entwickler auf neun Objekte.





» [SNES] Im Solomodus wird in der unteren Hälfte eine Übersicht des Fahrerfelds angezeigt.





» [SNES] Es lohnt sich, nach Abkürzungen zu suchen.



» [SNES] Mit jedem Treffer verliert ihr Münzen und werdet etwas langsamer.

Die Items fügten dem Spiel eine wichtige Ebene hinzu. „Wenn sie *Mario Kart* hören, denken die meisten Spieler heute an rote Panzer, Bananenschalen und Co.“, so Konno. „Vor der Fertigstellung haben wir die Items Tausende Male getestet und immer wieder das Balancing angepasst. Es war unglaublich befriedigend, wenn man dank der Objekte ein Rennen doch noch für sich entscheiden konnte“, lacht er. „Während der Testphasen saß ich häufig schreiend vor dem Bildschirm. Für die anderen Entwicklerteams muss das befremdlich gewesen sein.“ Damit spricht Konno einen ganz entscheidenden Punkt an: *Super Mario Kart* konnte nicht nur positive Reaktionen hervorlocken, sondern einen auch zur Weißglut treiben – insbesondere im Multiplayer-Modus. Wer einmal kurz vor Ende des letzten Rennens von einem Freund abgeschossen wurde oder auf dessen Bananenschale ausgerutscht ist und deshalb den Gesamtsieg verpasst hat, weiß, wovon wir sprechen.

Nicht ganz unschuldig an den positiven wie negativen Gefühlsausbrüchen ist Sugiyama. „Ich bin nicht sehr gut in Rennspielen. Um also ebenfalls eine Chance auf einen Sieg zu haben, habe ich die Items so angepasst, dass die Fahrer im hinteren Feld tendenziell die besseren Items ergatterten. Das führte nicht nur zu einer größeren Chance auf ein Comeback, sondern auch dazu, dass man es mit fähigeren Spielern aufnehmen konnte.“ Was auf einige wie schlechtes Balancing wirken mag, entpuppte sich im Lauf der Zeit als Vorteil für die Langlebigkeit von *Super Mario Kart*. Aufgrund des Chancenausgleichs durch das Item-Glück konnten selbst der kleine Bruder sowie die Großeltern Spaß mit dem Nintendo-Funracer haben.



» [SNES] Peach erwischt Toad mit einem roten Panzer. Aber wie heißt es so schön? Rache ist süß.

» Während der Testphasen saß ich häufig schreiend vor dem Bildschirm. « HIDEKI KONNO

Zusätzlich zu den normalen Rennmodi entstand der Battle-Modus, in dem ihr eurem Gegenspieler drei Luftballons von seinem Kart schießen musstet. „Die Idee zum Battle-Modus kam irgendwann während der Entwicklung des Rennmodus auf. Jedenfalls war er nicht von Anfang an vorgesehen“, erinnert sich Konno. „Hier steht das direkte Duell zweier Spieler im Fokus. Wir haben mit verschiedenen Dingen herumexperimentiert und fanden den späteren Battle-Modus besser als erwartet, weshalb er im fertigen Spiel landete.“ Miyamoto zieht eine Parallele zu einem seiner ganz frühen Werke: „Ich wollte ein Spiel, das genau auf zwei Spieler zugeschnitten ist. Hier konnten sie wie in *Mario Bros.* gegeneinander antreten.

Während im Multiplayer so gut wie jede Funktion Sinn ergab, begegnete man im Solo-Part von *Super Mario Kart* ein paar Kuriositäten. Etwa, dass euch nur die Hälfte des Bildschirms als Spielbereich zur Verfügung stand. Auf der unteren Hälfte wurde stattdessen omnipräsent das Layout der aktuellen Strecke inklusive aller Fahrer oder auf Knopfdruck ein Rückspiegel eingeblendet. Konno und Sugiyama erklären, wie es dazu kam: „Wir entwickelten das Spiel voll und ganz in Hinblick auf den Zweispieler-Splitscreen. Die Karte und der Rückspiegel waren sozusagen Erweiterungen dieses Systems. Man könnte sagen, wir haben es durch andere Kamerawinkel und Anpassungen der Skalierung effizient genutzt.“



» [SNES] Ohne 3D-Objekte musste Nintendo vor allem bei der Darstellung von Sprüngen kreativ sein.

Ein anderer Punkt war der Item-Einsatz der KI. Jeder CPU-Fahrer besaß ein festes, ihm zugewiesenes Item. Einige von ihnen waren auch exklusiv für die KI reserviert. „Wir wollten den Charakteren mehr Persönlichkeit verleihen, sie so individuell wie möglich machen“, so Konno, der gleich noch einen weiteren Grund anführt: „Die Limitierungen der Hardware machten es schwierig, der KI eine ►

MARIO KART

HIT-STOP

Mario Kart wäre nicht dasselbe Spiel, dürftet ihr nicht allerhand Items wie Waffen oder Boosts zu eurem Vorteil einsetzen. Mit diesen Spezialobjekten hat 1992 alles angefangen …



PILZ

■ Der Pilz verschafft euch einen kurzen Geschwindigkeitboost. Ihr erhaltet ihn meist, wenn ihr ein wenig zurückgefallen seid. Er ist ideal für Abkürzungen.

STERN

■ Wenn ihr Probleme habt, mit der Spitzengruppe mitzuhalten, gibt es dieses seltene Item. Es erhöht für kurze Zeit eure Geschwindigkeit und macht euch unverwundbar.





FEDER

■ Mit der Feder könnt ihr zu einem Sprung ansetzen. Besonders praktisch ist sie auf den Geistertal-Strecken, da ihr dort per Sprung Abkürzungen nutzen könnt.

BANANENSCHALE

■ Dieses Item gibt es meist für die vorderen Fahrer. Ihr könnt die Bananenschale hinter euch ablegen oder nach vorn werfen. Fährt jemand drüber, kommt er ins Rotieren.



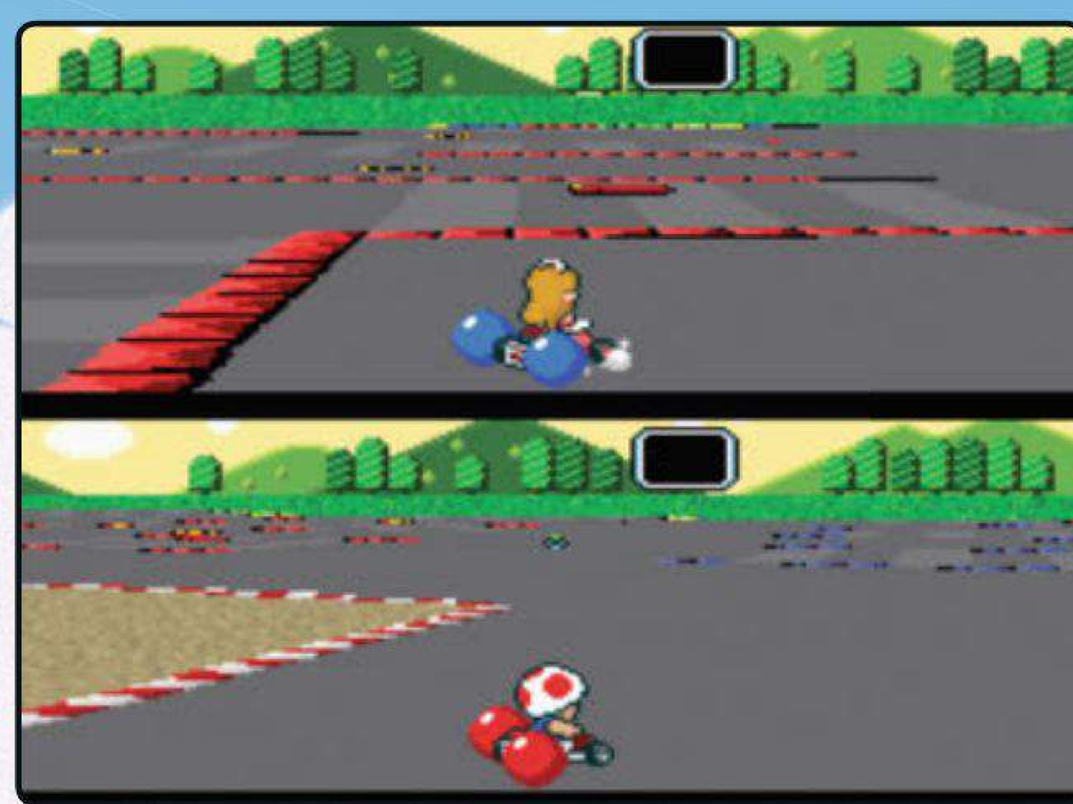






Logik beim Einsatz der Items beizubringen." Man habe sich diesbezüglich zwar viele Gedanken gemacht, sich letztlich aber bewusst für die Lösung mit den vorgeschriebenen Spezialobjekten entschieden. Gleich in der ersten Fortsetzung wurde das System dann allerdings geändert.

Fertiggestellt wurde Super Mario Kart 1992. Angesichts der technischen Einschränkungen zeigte sich das Team von Nintendo EAD zufrieden: „Wir haben ein *F-Zero*-ähnliches Spielprinzip in einem sehr viel kleineren Spielgebiet untergebracht. Das war eine große Herausforderung, sowohl bei der Planung als auch bei der Umsetzung", resümiert Konno. „Anstatt konservativ an die Sache heranzugehen und uns mit den technischen Problemen herumzuschlagen, haben wir das Gameplay komplett umgekrempelt." Mit dem Erfolg, den ihr Spiel haben würde, hatte Sugiyama aber nicht gerechnet. „Wir spielten es selbst immer wieder. Daher wusste ich, dass es viel Spaß machte. Ich ging aber nicht davon aus, dass es auch bei den Spielern derart gut ankommen würde."

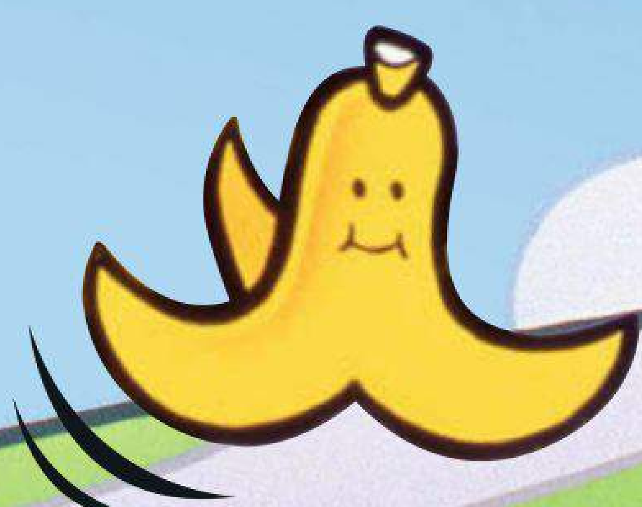


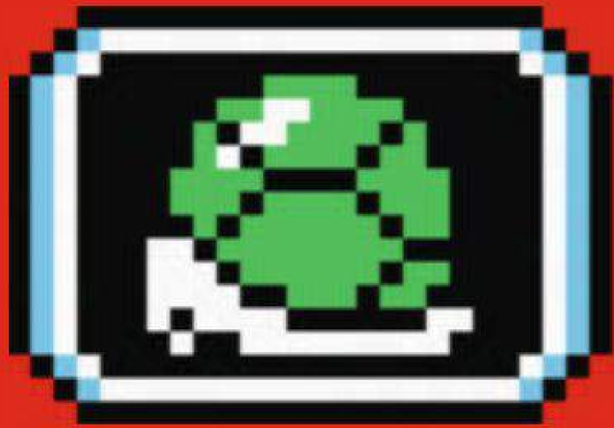
> » Wir spielten es selbst immer wieder. Daher wusste ich, dass es viel Spaß machte. «
>
> TADASHI SUGIYAMA

Die Presse jedoch war begeistert. In der *Power Play 11/1992* schrieb Tester Volker Weitz: „Ob alleine, zu zweit oder in fröhlicher Runde, *Super Mario Kart* ist das pure Modulvergnügen und ein Muss für alle Videospieler." Sein Kollege Michael Hengst ergänzte: „Von der ersten bis zur letzten Kurve stimmt hier spielerisch das kleinste Detail." Als Belohnung gab es 90 Prozent in der Spielspaßwertung. Dieselbe Wertung vergab auch *Mega Blast* 4/1993, während *Mega Fun* 2/1994 sogar 93 Prozent vergab.

Mit etwa 8,76 Millionen verkauften Exemplaren konnte sich *Super Mario Kart* auf den dritten Platz der erfolgreichsten SNES-Module setzen – besser schlugen sich lediglich *Super Mario World* und *Donkey Kong Country*. Der Vorsprung zum Viertplatzierten *Street Fighter II* fiel mit mehr als zwei Millionen Kopien Unterschied recht groß aus. Umso verwunderlicher ist es, dass *Super Mario Kart* trotz seiner Verbreitung immer noch recht teuer ist: Ein loses Modul kostet in der Regel ab 30 Euro aufwärts.

Auf den Grund für den Verkaufserfolg angesprochen, kommt Konno abermals auf den Multiplayer-Part zu sprechen. „Viele spielten es, um auf gewisse Art ‚gegeneinander zu kom-





GRÜNER PANZER

■ Die Schildkrötenpanzer gibt es in zwei Farben. Der grüne ist die harmlosere Variante und wird einfach nur nach vorn abgefeuert, weswegen er viel Präzision beim Zielen erfordert.

ROTER PANZER

■ Wie eine zielsuchende Rakete sucht sich dieser Panzer den Weg zu seinem Ziel. Dessen einzige Chance besteht darin, irgendein Hindernis zwischen sich und den Panzer zu bringen.



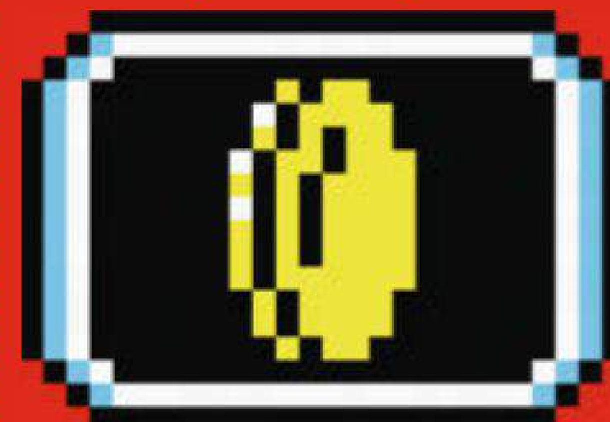


BUU HUU

■ Der Geist macht euch für kurze Zeit unsichtbar, sodass ihr durch eure Gegner durchfahren könnt. Das Beste aber ist, dass ihr ihnen dabei auch ihre Items mopsen dürft.

MÜNZE

■ Die Münze ist vielleicht das unspektakulärste Item, sollte aber nicht unterschätzt werden. Je mehr ihr von ihnen besitzt, desto höher ist nämlich eure Maximalgeschwindigkeit.





BLITZ

■ Eine Chance auf den Blitz habt ihr nur, wenn ihr abgeschlagen im hinteren Feld rumdümpelt. Er schrumpft eure Konkurrenten – nutzt die Gelegenheit und macht sie platt.



» [SNES] Nach einem siegreichen Turnier gibt es eine kurze Siegerehrung.





» [SNES] Das Driften war schon in *Super Mario Kart* der Schlüssel zum Erfolg.

munizieren'. Lange vor dem Durchbruch von Netzwerk- und Online-Modi konnte man sich hier mit anderen messen. Außerdem konnte es dank Time Trial immer wieder gespielt werden."

Wo andere Firmen gleich eine Fortsetzung in Angriff genommen hätten, übte sich Nintendo in Zurückhaltung – natürlich auch deshalb, weil das erste *Mario Kart* bereits die Grenzen des Machbaren auf dem SNES aufzeigte. Auf einen zweiten Teil mussten Fans bis 1996 warten. Dafür konnte *Mario Kart 64* dank aufgebohrter Technologie des N64 vor allem das Streckendesign radikal überarbeiten. Über die Jahre trat Nintendo den Beweis an, dass *Mario Kart* das Gegenteil eines One-Hit-Wonders war. Mittlerweile wurden acht Hauptteile veröffentlicht, wobei für keine Konsole oder Handheld mehr als ein Ableger erschien. Die Verkaufszahlen der Serie haben längst die 100 Millionen durchbrochen.

Ob es ein Erfolgsrezept für die Reihe gibt, fragen wir Sugiyama: „*Mario Kart* wäre nicht *Mario Kart* ohne die Items. Sie ermöglichen es, dass es wirklich jeder spielen kann. Du kannst nicht nur durch dein fahrerisches Können gewinnen, dafür sind die Rennen in der Regel zu knapp." Der letzte Teil, an dem Sugiyama arbeitete, war *Mario Kart: Double Dash* aus dem Jahr 2003. Doch auch danach änderte sich nichts an der Grundregel, dass Einsteiger mit Profis spielen können müssen.

Konno geht ebenfalls noch einmal auf die Bedeutung des Multiplayers ein: „Das erste *Mario Kart* hatte einen Splitscreen. Mit dem DS-Ableger führten wir erstmals einen drahtlosen Netzwerk- sowie Online-Modus ein. Das Multiplayer-Element hat sich von den ersten Konzepten bis heute durchgezogen."

Nintendos Reihe war aber nicht einfach nur für sich erfolgreich, sondern hatte auch einen riesigen Einfluss auf das Funracer-Genre. Zahlreiche Hersteller versuchten, die bewährte Formel auf ihr eigenes Produkt zu übertragen. Einige von ihnen, wie *Speed Freak*, basierten auf komplett neuen Marken, andere wie *Konami Krazy Racers* bildeten ein Crossover. Und dann gab es ►



MARIO KART

TIMELINE-ATTACKE

Hier sind alle *Super-Mario-Kart*-Nachfolger der letzten 25 Jahre …

MARIO KART 64

N64, 1996

■ Die erste Fortsetzung erschien für das N64 und nutzte dessen Power für echte 3D-Landschaften. Im Multiplayer-Modus konnten nun vier Spieler im Splitscreen antreten, außerdem feierte der blaue Panzer Premiere.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

GAME BOY ADVANCE, 2001

■ Wie das Original auf dem SNES basiert auch die erste Handheld-Version auf flachen, rotierenden Strecken im Mode-7-Stil. Sämtliche Kurse aus *Super Mario Kart* waren auf dem GBA als freischaltbare Extras enthalten.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

GAMECUBE, 2003

■ Im GameCube-Ableger musstet ihr euch nicht nur auf einen, sondern auf zwei Fahrer festlegen. In den Rennen konntet ihr zwischen ihnen hin- und herwechseln, und jeder Charakter hatte seine eigene Spezialwaffe.



MARIO KART ARCADE GP

ARCADE, 2005

■ Der erste *Mario Kart*-Automat wurde von Namco entwickelt, weswegen Pac-Man als Gastfahrer dabei war. Es gab unglaubliche 93 Items, außerdem kehrten erstmals seit dem Original die Münzen auf die Strecke zurück.

MARIO KART DS

DS, 2005

■ Mit dem zweiten Ausflug in die Handheld-Welt ermöglichte Nintendo erstmals nicht nur lokale Multiplayer-Duelle, sondern auch Online-Partien. Eine weitere bis heute erhaltene Idee waren die Retro-Strecken.



MARIO KART ARCADE GP 2

ARCADE, 2007

■ Es ging wieder in die Spielhalle zurück: Das erste *Arcade GP* wurde um weitere Items, Fahrer, Strecken sowie einen Kommentator ergänzt. Wie im ersten Teil konnten ihr euren Spielstand auf einer Magnetkarte speichern.

MARIO KART WII

WII, 2008

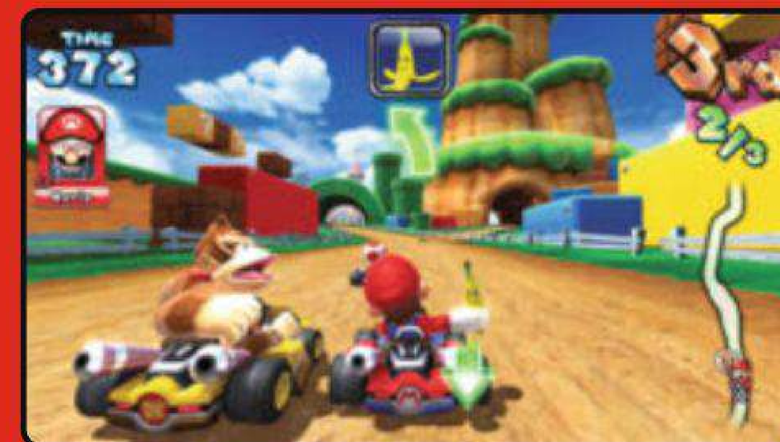
■ Das Feld wurde auf zwölf Fahrer erweitert, entsprechend wurden auch die Strecken ein wenig angepasst. Zum ersten Mal konntet ihr neben Karts auch Motorräder fahren – wer wollte, auch mit Bewegungssteuerung.



MARIO KART 7

3DS, 2011

■ In der Co-Produktion der Retro Studios und Nintendo EAD kehrten einmal mehr die Münzen zurück. Neu waren die Unterwasser- und Flugabschnitte. Euren Kart durftet ihr aus Chassis, Reifen und Gleiter zusammenstellen.



MARIO KART ARCADE GP DX

ARCADE, 2013

■ Im dritten Spielhallen-Ableger wurde das erste *Arcade GP* grundlegend überarbeitet, indem etwa die Strecken um Unterwasser- und Flugpassagen aufgewertet wurden. Der Automat ist auch heute noch in Arcades zu finden.



MARIO KART 8 DELUXE

SWITCH, 2017

■ Die Switch-Fassung enthält alle DLCs der Wii-U-Version, neue Charaktere sowie viele kleine Detailanpassungen. Die größte Neuerung ist aber der Schlachtmodus, der hier sein lang erwartetes Comeback feiert.



MARIO KART 8

WII U, 2014

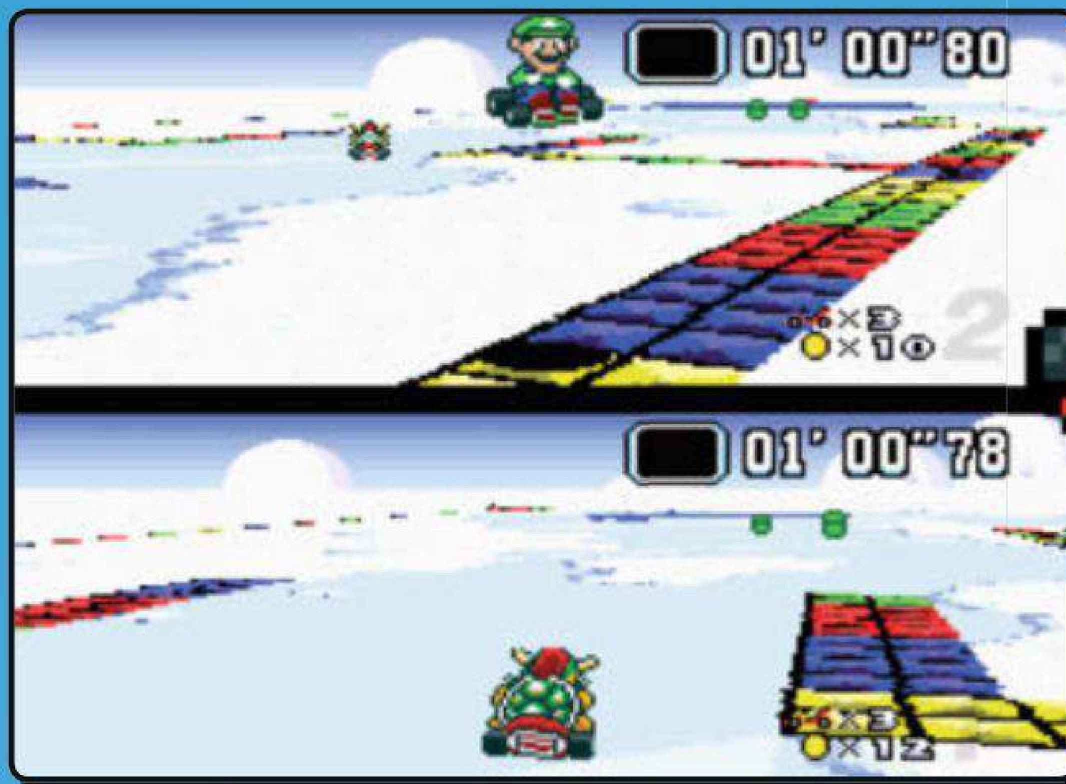
■ Im ersten *Mario Kart* der HD-Ära wurde das unkaputtbare Spielprinzip um Antigravity-Sektionen erweitert, die noch verrücktere Strecken-Layouts ermöglichen. Über DLCs waren zum ersten Mal Nintendo-Marken wie *F-Zero* und *Zelda* dabei.

natürlich die Vertreter, die wie *Mario Kart* ein Maskottchen in den Mittelpunkt stellten, sei es nun Pac-Man, Bomberman, Crash Bandicoot oder Sonic. Mit dem Genrekönig aufnehmen konnten es jedoch nur die wenigsten.

Heutzutage ist die *Mario Kart*-Reihe die beliebteste Marke mit dem Klempner. *Mario Kart Wii* etwa verkaufte sich fast 37 Millionen Mal, während von dem Jump-and-run *Super Mario Galaxy* mit 13 Millionen nur vergleichsweise wenige Exemplare über die Ladentheke wanderten. *Mario Kart 8* war unterdessen das erfolgreichste Spiel für die Wii U, das zweitplatzierte *New Super Mario Bros. U* reihte sich 2,5 Millionen Kopien dahinter ein.

Mario Kart ist zweifellos das erfolgreichste Spin-off eines Videospiels überhaupt. „Ich bin sehr glücklich und von Herzen dankbar, dass *Mario Kart* zu der Serie wurde, die sie heute ist, und dass sie so viele Fans hat", lässt Sugiyama seinen Stolz durchscheinen. „Das haben wir den Entwicklern zu verdanken. Sie geben sich viel Mühe, dass in jedes Spiel neue Ideen einfließen und es sich in gewisser Weise frisch anfühlt."

Auch Konno freut sich, dass die Reihe so vielen Spielern so viele Stunden Spaß beschert hat. „*Mario Kart* hat sich mit der Zeit immer mehr verselbstständigt. Ihr könnt durch den Himmel gleiten oder unter Wasser um die Wette fahren.

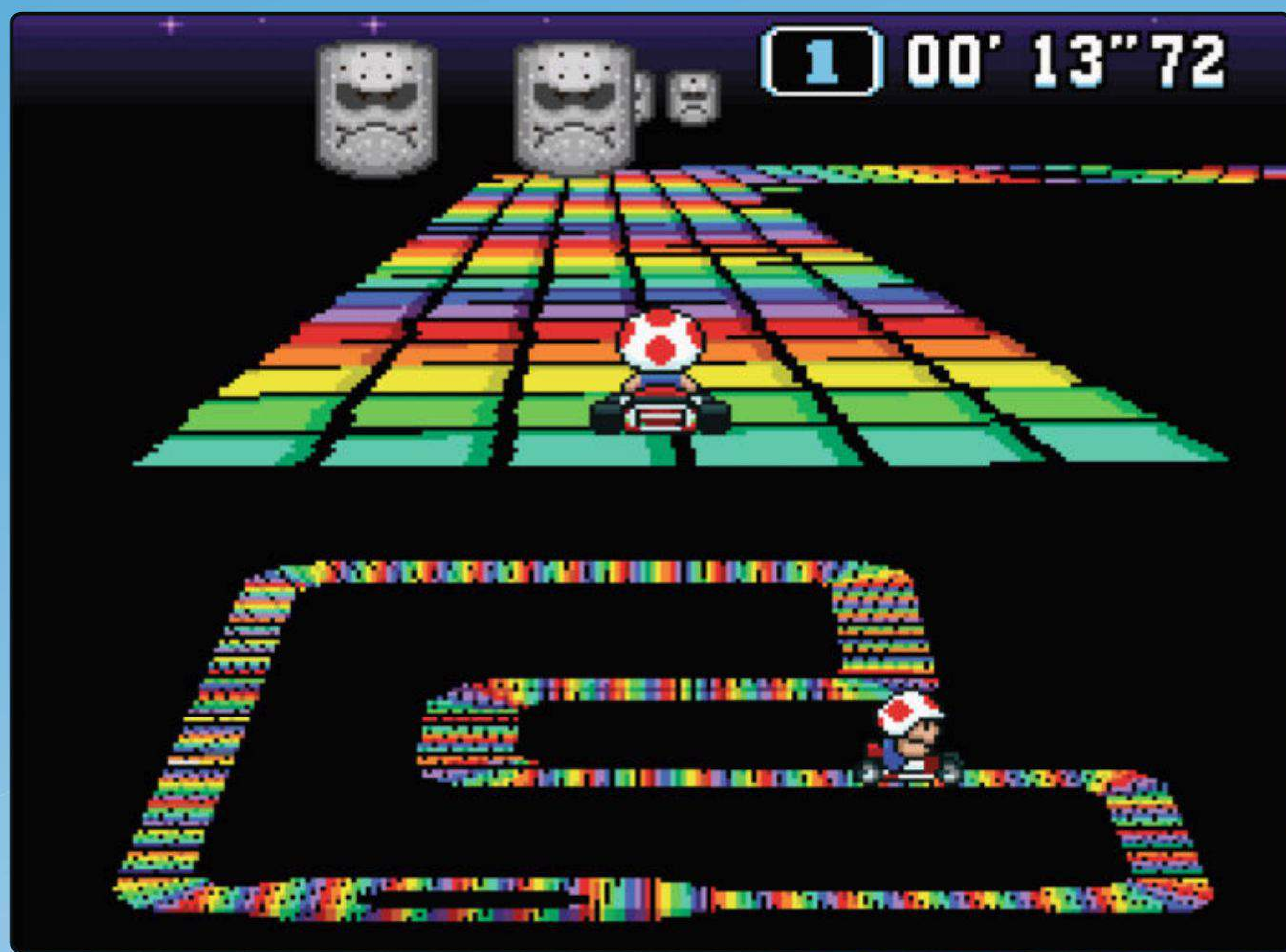


» [SNES] Mit der Feder könnt ihr auch über Mauern hüpfen.

Im achten Teil wird in den Gravitationsabschnitten sogar die Schwerkraft außer Kraft gesetzt. Ich bin mir sicher, dass ihr für zukünftige Teile weitere Innovationen erwarten dürft."

Mit einem nachlassenden Interesse seitens der Käufer ist jedenfalls nicht zu rechnen. *Mario Kart* ist ein echter Evergreen. Es hat 25 Jahre lang seine Grundwerte beibehalten, ohne komplett auf der Stelle stehen zu bleiben. Seinem besten Freund im letzten Moment den Sieg mit einem roten Panzer zu klauen, wird bestimmt auch in weiteren 25 Jahren noch für Jubelstürme auf der einen und Ausraster auf der anderen Seite der Couch sorgen.

Besonderen Dank an unsere Interviewpartner und Kalpesh Tailor sowie Emma Bunce.



» [SNES] Der Regenbogen-Boulevard ist die anspruchsvollste aller Strecken.



BATTLE-COMEBACK

In *Mario Kart 8 Deluxe* steckt jede Menge *Super Mario Kart* ...



» [Switch] Der Schlachtmodus macht heute genauso viel Spaß wie früher.

Die *Mario Kart*-Reihe wurde in den vergangenen 25 Jahren immer wieder um neue Elemente erweitert. Nicht selten wurden einige von ihnen aber auch wieder entfernt – etwa manche Items oder die sammelbaren Münzen. In *Mario Kart 8* auf Wii U trauerten die Spieler dem klassischen Schlachtmodus hinterher. Zwar konntet ihr euch noch immer die Panzer um die Ohren hauen, mit dem Ziel, die Gegner um ihre am Kart befestigten Ballons zu erleichtern, doch beging Nintendo beim Design einen entscheidenden Fehler: Anstatt die Ballon-Kämpfe in speziellen Arenen austragen zu lassen, fanden diese auf leicht modifizierten Varianten normaler Strecken statt. Das ursprüngliche Spielgefühl kam auf diese Weise nicht auf.

Mit der kürzlich erschienenen Neuauflage *Mario Kart 8 Deluxe* für Nintendos neuesten Konsolenspross Switch kehrt der Schlachtmodus nun wieder in traditioneller Form zurück. Acht Arenen, darunter auch ein Remake des Kampfkurs 1 aus *Super Mario Kart*, stehen bereit. Neben dem leicht modifizierten Ballonmodus spendiert Nintendo seinem Funracer zudem vier weitere witzige Spielmodi. Kenner des Originals freuen sich zudem über die Rückkehr zweier Items: Buu Huu und die Feder. Letztere steht jedoch ausschließlich im Schlachtmodus zur Verfügung.





Auch wenn in *World of Warcraft* so viele Stunden wie in keinem anderen Spiel meines Lebens stecken: Mein erstes richtiges MMO war *Phantasy Star Online*. Gut, in den 1990er Jahren hatte ich schon mit *Worlds-Away* experimentiert, das auf *Habitat* von Lucasfilm Games basierte. Doch das war eher ein grafisches Chat-Programm. *Phantasy Star Online* nahm mich stattdessen mit auf den Planeten Ragol, wo die Mannschaft der Pioneer 1 eine Station für Flüchtlinge eines zerstörten Planeten errichtet hatte. Als die Pioneer 2 mit diesen Flüchtlingen an Bord in die Umlaufbahn von Ragol einschwenkte, herrschte jedoch rätselhafte Funkstille.

Jeder, der eine Handvoll Science-Fiction-Filme gesehen hat, ahnt, wie es weitergeht: Wir schlüpfen in die Rolle eines Jägers und beamen uns alleine oder mit einer Gruppe von Mitstreitern auf die Planetenoberfläche, um dort nach dem Rechten zu sehen. Mit den vier Vorgängern hatte *Phantasy Star Online* – kurz: *PSO* – indes wenig zu tun. Sega-Chef Isao Okawa hatte das Sonic-Team damit beauftragt, ein Online-Rollenspiel zu entwickeln, seiner Meinung nach die Zukunft der Videospiele.

Die Entwicklung von *Phantasy Star Online* begann 1998, nach dem Start der Dreamcast, und war zwei Jahre später abgeschlossen. Doch auch im Jahr 2000 war Online-Gaming noch eine unbekannte Größe. Außerdem wollten die Internetprovider in Japan pro eingeloggter Minute bezahlt werden. Weil der visionäre Okawa aber so sehr an den Erfolg des Spiels glaubte, schenkte er allen Käufern des Spiels ein Jahr kostenlosen Internetzugang, den er aus eigener Tasche bezahlte.

In den USA und Europa kam *Phantasy Star Online* 2001 heraus. Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich mich zum ersten Mal mit meiner Dreamcast per Modem in den Server eingeloggt habe – und dann mit großen Augen durch die Pioneer 2 gelaufen bin. Auf Ragol erforschte ich zuerst den Wald, der zur menschenleeren Station führte. Anschließend ging es in ein riesi-



» RETRO-REVIVAL

Phantasy Star Online



Von Roland Austinat

» PUBLISHER: SEGA
» ERSCHIENEN: 2000
» HARDWARE: DREAMCAST, XBOX, GAMECUBE, PC





ges Höhlensystem, gefolgt von einem von der Besatzung der Pioneer 1 angelegten Bergwerk. Zum Finale warteten unheimliche Alien-Ruinen.

Im Mai 2003 erschien eine Xbox-Version, die die Episoden 1 und 2 zusammenfasste, Sprach-Chat per Xbox Live inklusive. Die Folge: War ich zuvor vom Spiel „nur" fasziniert, schlug das im Sommer 2003 in eine echte Sucht um. Nächtelang ging ich mit Kollege Stephan aus Düsseldorf und einem weiteren Mitspieler aus Belgien auf eine Ragol-Expedition nach der anderen. Neben den Monstern in allen vier Arealen wartete an deren Ende nämlich ein Bossgegner, der MMO-typisch besonders gute Waffen, Rüstungen, Tränke und andere Goodies fallen ließ.

Phantasy Star Online war nur auf den ersten Blick simpel. So hatten Rasse und Geschlecht der Charaktere Auswirkungen auf die Klassenfähigkeiten. Ich spielte einen Magier, Stephan einen Fern- und unser belgischer Freund einen Nahkämpfer. Über unseren Schultern schwebte ein MAG: ein putziges Wesen, das wie ein Tamagotchi gefüttert werden wollte, in höhere Evolutionsstufen aufstieg und uns dabei einen Superangriff verlieh, den wir mit dem anderer Spieler kombinieren durften. Obendrein besaß das Spiel eine Art Universal-Translator, sodass Japaner, Amerikaner und Deutsche miteinander spielen konnten, ohne die jeweiligen Sprachen zu beherrschen. Erwähnte ich die zahlreichen Quests und selbstgemachten Emoticons? *Phantasy Star Online* war seiner Zeit weit voraus!

Mit dem Absturz meiner Xbox-Festplatte und dem resultierenden Tod meines Stufe-80-Charakters endete meine *PSO*-Karriere. Der dritte Teil mit seinem Sammelkartenprinzip reizte mich nicht, und *Phantasy Star Universe* war 2006 nur noch ein Schatten der alten Glanztage. Heute sind alle *PSO*-Server für immer down, manche Fassungen lassen sich aber noch im Offline-Modus spielen. Oder auf einem privaten Server wie *https://ephinea.pioneer2.net* – findige Fans haben die Windows-Variante des Spiels entschlüsselt und Ragol neu ins Leben gerufen. Das noch aktive *Phantasy Star Online 2* ist leider nur in Japan erhältlich. ✱

PHANTAS



[PHANTA]SY STAR

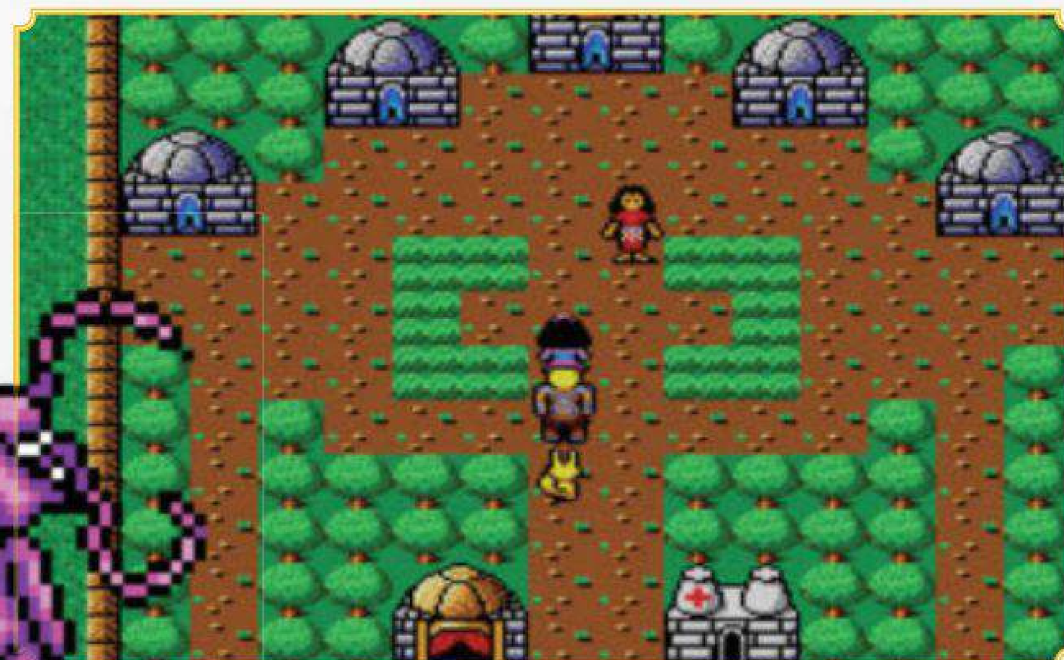
Segas Science-Fiction-Klassiker ragt in vielerlei Hinsicht aus der Masse heraus: Er ist eines der frühen JRPGs, brachte das Genre erstmals in den Westen und erwies sich als System-Seller für das Master System. **Retro Gamer** sprach mit *Phantasy Star*-Programmierer Yuji Naka über die Wurzeln des Spiels.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** SEGA
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** MASTER SYSTEM
- » **GENRE:** ROLLENSPIEL

Man glaubt es kaum, aber es gab eine Zeit, als JRPGs kein gängiges Genre waren, nicht einmal in Japan selbst. Um 1987 herum ließen sich die japanischen Entwickler noch vorwiegend durch westliche Spiele wie *Wizardry* oder *Ultima* inspirieren. Nach dem riesigen Erfolg von Enix' *Dragon Quest* auf dem Famicom ersannen immer mehr Entwickler Konsolen-RPGs und definierten damit das Genre, wie wir es heute kennen. Falcom arbeitete am bahnbrechenden ersten *Ys*-Titel und Famicom-Spieler freuten sich, dass Square mit großem Aufwand *Final Fantasy* entwickelte. Bei Sega wollte man sich nicht auf Drittentwickler verlassen und begann, ein schlagkräftiges eigenes Team zusammenzustellen.



» [Master System] Die Städte in *Phantasy Star* sind reich an Geschäften und Bewohnern.

Das Gamedesign verantwortete Kotaro Hayashida, der sich bereits mit *Alex Kidd in Miracle World* Meriten bei Sega erworben hatte. Er brachte einige weitere Teammitglieder mit: Rieko Kodama blieb auch bei *Phantasy Star* Lead Artist und Tokuhiko Uwabo komponierte erneut die Spielmusik. Dazu kamen Chieko Aoki, die einen Großteil der Handlung schrieb, und Kazuyuki Shibata, der die Monster entwarf. Eine entscheidende Personalie stieß erst später zum Team: Nach Problemen bei der Programmierung der Dungeons übergab man diese Aufgabe an Yuji Naka, der sich durch die Umsetzung von modernen Automatenspielen wie *Space Harrier* und *Out Run* auf 8-Bit-Konsolen einen Namen gemacht hatte.

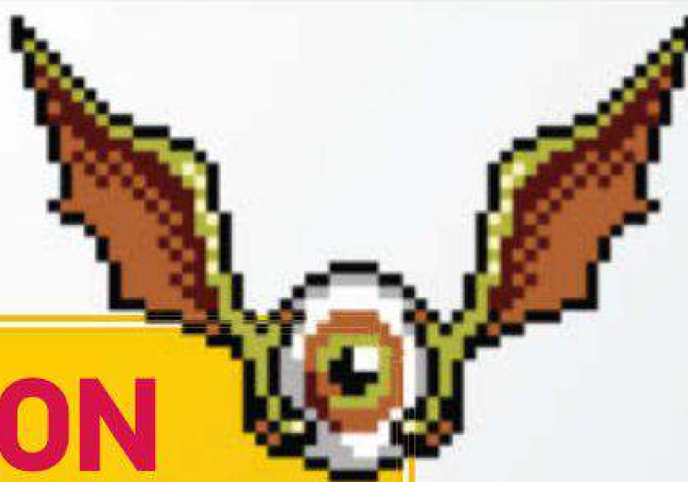
Mit ihm haben wir gesprochen, und wie so viele Entwickler im Japan der 80er Jahre wurde auch Naka von westlichen RPGs beeinflusst. „Ich erinnere mich an ein Spiel auf dem Commodore 64 oder dem Amiga, das mit 3D-Dungeons arbeitete, allerdings nur in einem kleinen Kasten und nicht im Vollbild", erzählt er uns. „Das hatte mich gereizt, und ich fing an, einen Vollbild-Dungeon zu entwerfen. Es musste kein Rollenspiel sein, es sollte schnell und actiongeladen sein. Diese Idee war der Grundstein für *Phantasy Star*."

Doch die Umsetzung scheiterte anfangs an mehreren Punkten. „Ich habe zunächst nicht über Hardwaregrenzen nachgedacht und ▶

DIE NÄCHSTE GENERATION

Die Neuauflage des Klassikers für die PlayStation 2.







Nach dem Aus der Dreamcast 2001 bediente Sega vor allem die PlayStation 2 unter den Labels 3D AGES und Sega Ages 2500 mit zahlreichen Neuauflagen der hauseigenen Klassiker. Den Auftakt für die 2500er-Serie sollte ein Remake von *Phantasy Star* namens *Phantasy Star Generation: 1* machen, das am 28. August 2003 in Japan (und nur dort) erschien.

Trotz niedrigen Budgets spendierte Sega dem Spiel eine Frischzellenkur, hochauflösende 2D-Grafik und Echtzeit-3D-Dungeons. Auch die Musik wurde modernisiert. Die größte Änderung lag aber im Bereich der Story: Die Charaktere erhielten ausgefeiltere, längere Dialoge. Mit neuen Zwischensequenzen wurde die Handlung spannender vorangetrieben.

In Nordamerika hätte das Spiel im Zuge einer Sammlung namens *Phantasy Star Trilogy Pack* erscheinen sollen, zusammen mit den Remakes zu *Phantasy Star II* und *Phantasy Star IV*. Da die Serie in Japan nach *Phantasy Star Generation: 2* eingestellt wurde, kam es dazu aber nie. Dort erschienen als *Phantasy Star Complete Collection* allerdings noch alle für Master System, Mega Drive und Game Gear erschienenen Originalspiele.

Zum Glück all derer, die des Japanischen nicht mächtig sind, existiert für das Remake *Phantasy Star Generation: 1* ein Fan-Patch, der englische Texte hinzufügt.

▶ einfach eine Testversion gebastelt", erklärt er uns. „Sie lief flüssig, man konnte durch die Korridore wandern und schnelle Drehungen machen. Doch plötzlich wurde mir schlecht davon – das war das erste Mal, dass mir so etwas passiert ist." Auch anderen im Team erging es so, etwa Storyschreiberin Miki Morimoto. Sie verglich das Gefühl beim Spielen damit, betrunken zu sein.

Dieses Problem löste sich ironischerweise quasi von selbst, nämlich durch die vom Master System gesteckten Grenzen. Yuji Naka blickt zurück: „Die absolute Grenze für ein Modul waren damals 4 Megabit, die hat meine Dungeon-Demo komplett verbraucht." Um die Handlung und den restlichen Inhalt unterzubringen, musste das Team das Dungeon-Modul komprimieren und auch sonst abspecken. „Das fertige Spiel wurde dadurch zwar langsamer als geplant, aber dafür verschwanden auch die Probleme mit Schwindel oder Übelkeit", schmunzelt Naka.



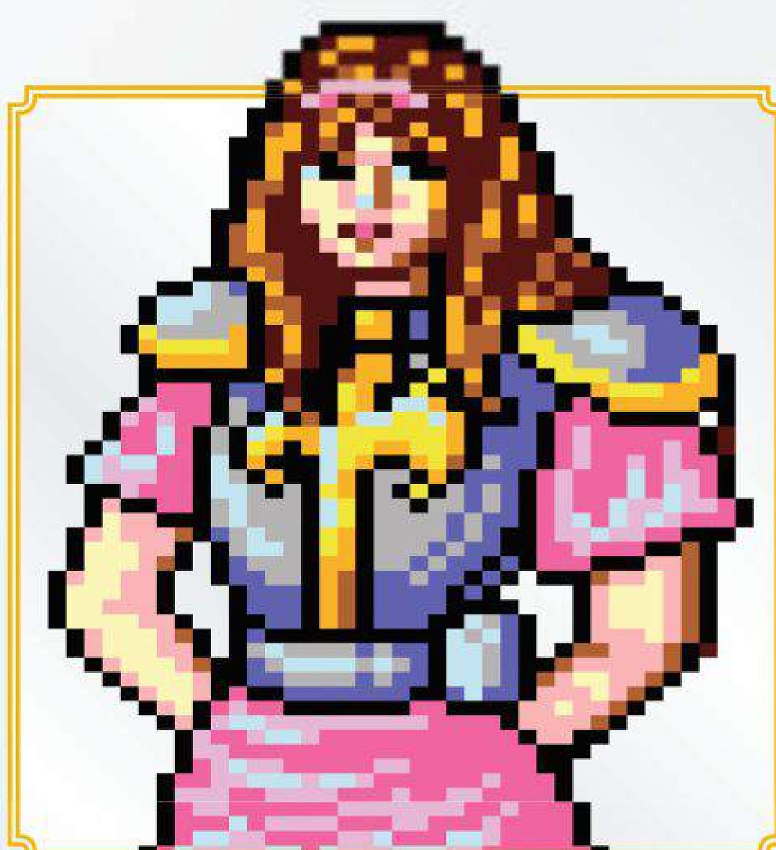
Eine weitere Herausforderung für das Entwicklerteam war die Speicherfunktion über einen RAM-Chip mit Batterie. „Auch das damals in Japan sehr beliebte Spiel *Dragon Quest* hatte einen RAM-Speicher,



» [Master System] Am Klima erkennt man die Planeten.

DIE STARS VON ALGOL

Die Held(inn)en und Schurken von *Phantasy Star.*



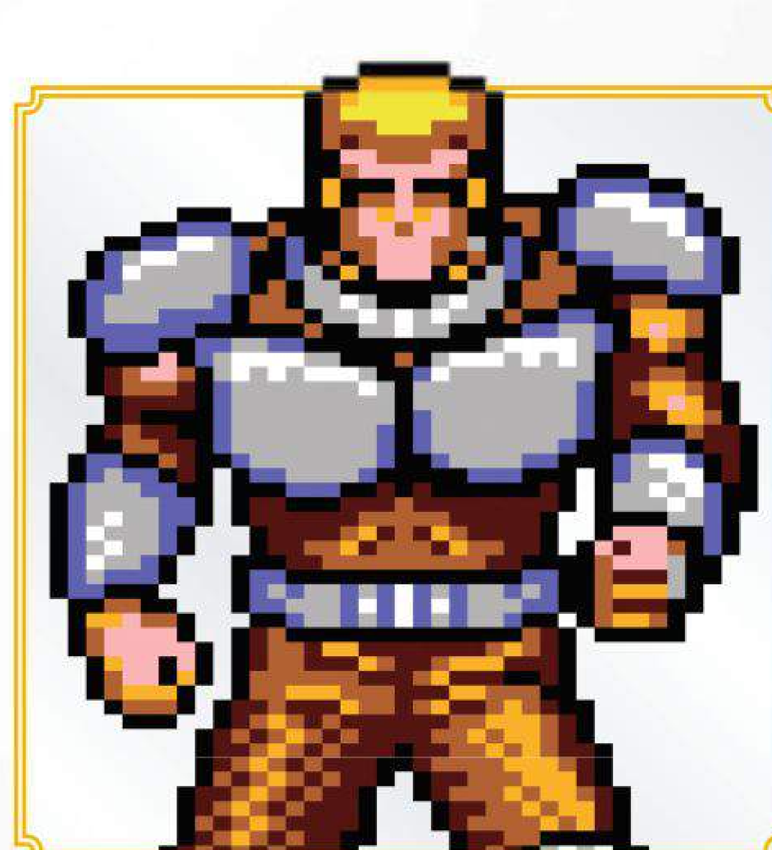
Alis

■ Die Heldin des Spiels. Nachdem ihr Bruder von König Lassics Männern grausam getötet wurde, zieht sie los, um ihn zu rächen – willensstark und kampfesmutig. Ihr Abenteuer ging später in die Mythologie der *Phantasy Star*-Reihe ein.



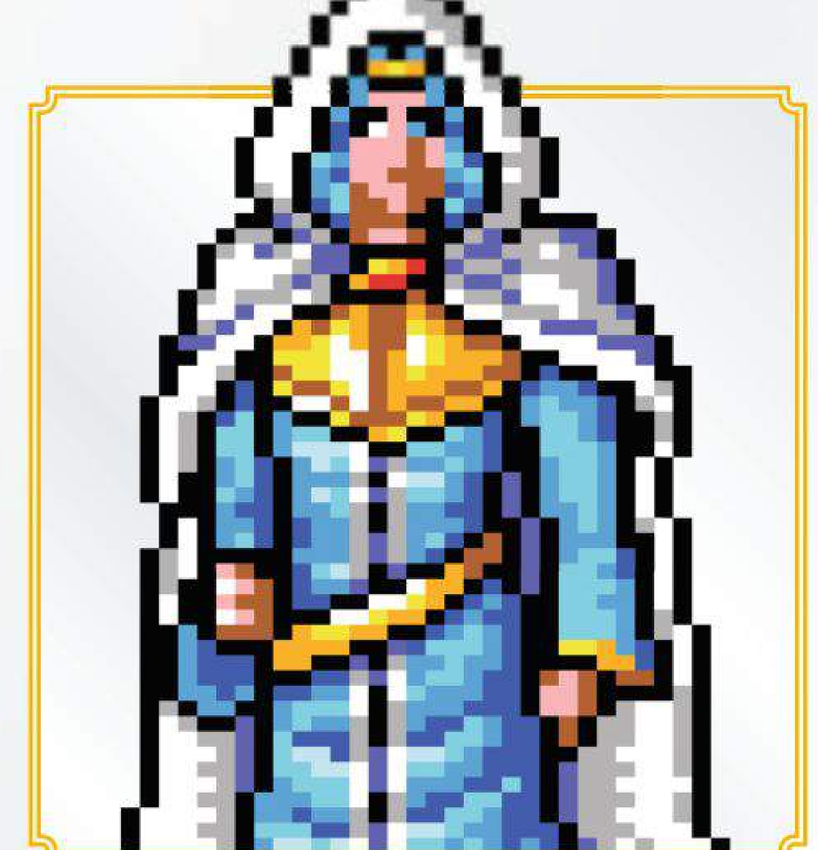
Myau

■ Das Katzenwesen Myau hat nicht nur ein loses Mundwerk, sondern auch überraschende Fähigkeiten im Kampf. Es geht mit Odin durch dick und dünn, sorgt mit seinem losen Mundwerk aber auch immer wieder für heikle Situationen.



Odin

■ Odin ist ein typischer Krieger mit dicken Muskelpaketen. Seit Langem hasst er König Lassic. Darum kämpft er an der Seite von Myau, bis ihn Medusa zu Stein verwandelt.



Noah

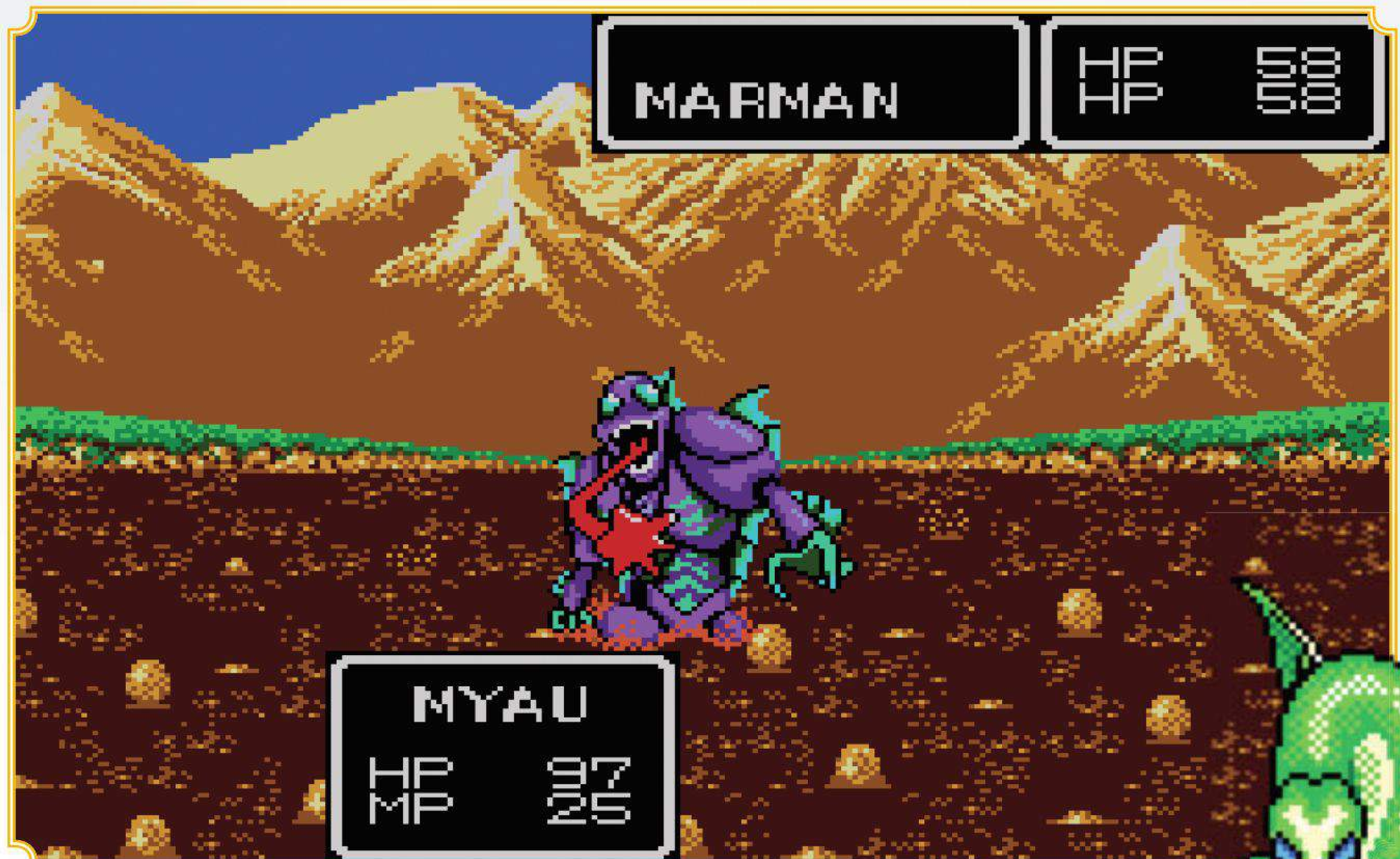
■ Der gebrechliche Zauberer ist kein besonders umgänglicher Typ. Er verweigert sogar jede Hilfe, bis ihn der Gouverneur seines Planeten Motavia dazu anweist. Dann aber ist er dank starker Magie eine große Hilfe.

» Damals gab es kaum Spiele mit weiblichen Hauptcharakteren. «
YUJI NAKA

der genau wie bei unserem Spiel oft kaputt ging", bedauert Naka. „Die Daten gingen oft verloren, insbesondere beim Ein- und Ausschalten der Konsole." Daher kündigte Sega anfangs eine doppelte Speicherfunktion über Batterie und zusätzlich ein Passwort-System an. Letzteres wurde jedoch zugunsten einer eleganteren Lösung wieder gestrichen.

Die originelle Lösung von Naka: „Ich habe gewissermaßen ein Backup vom Backup speichern lassen. Wenn man die Fehlermeldung erhielt, dass die Daten defekt seien, musste man es lediglich ein paar Mal versuchen, bis man die Meldung erhielt, dass die Daten wiederhergestellt worden seien. Das hat vielleicht nicht immer funktioniert, aber in den meisten Fällen." Das war natürlich ein großer Vorteil im Vergleich zu *Dragon Quest* – wie groß, kann nur verstehen, wem nach Dutzenden Stunden Spielzeit das Savegame abhanden gekommen ist.

Während Naka die Programmtechnik entwickelte, arbeitete das restliche Team auf der Grundlage von Chieko Aokis Konzepten an der Handlung. Aoki hatte große Teile der Welt und der Dialoge schon vor dem Start der Entwicklung fertiggestellt und war „ihrem" Universum eng verbunden. Das ganze Team teilte sich ein großes Büro, weshalb sich auch Naka gut an die Ausarbeitung der Handlung erinnern kann.



» [Master System] Dass ihr hier zwei Gegner bekämpft, verrät euch nur die doppelte HP-Anzeige.

Er erinnert sich an das damalige Gefühl: „Wir wussten, wir arbeiten an etwas richtig Großem. Wir wollten ein ganzes Science Fiction-Universum erschaffen und ließen uns stark von *Star Wars* beeinflussen." Für diese Mischung aus SF-Elementen mit den seit *Dungeons & Dragons* üblichen Fantasy-Elementen ist *Phantasy Star* bis heute berühmt.

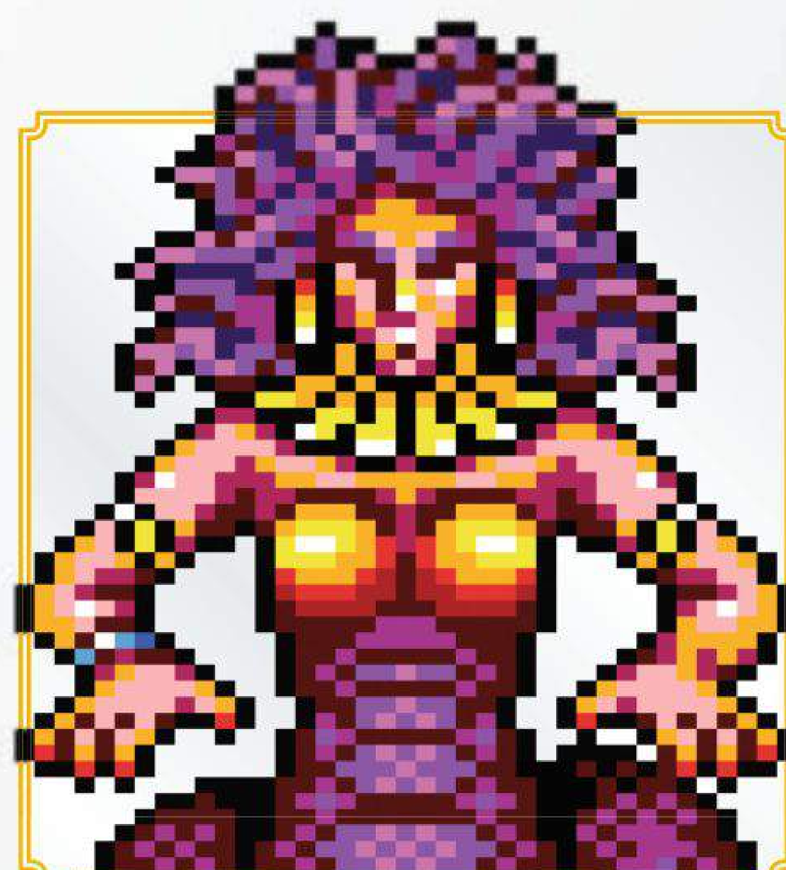
Die Hauptfiguren tragen traditionelle Rüstungen und bedienen sich im Kampf vor allem Nahkampfwaffen und Zaubern. Die Handlung jedoch entwickelt sich über mehrere Planeten hinweg. Ursprünglich waren vier geplant, aufgrund von Engpässen beim Speicherplatz wurden daraus drei. Deren kuppelförmige Gebäude und futuristische Gefährte zeigen deutliche Anleihen bei *Star Wars*. Gerade die Polizisten sehen den Imperialen Sturmtruppen zum Verwechseln ähnlich. Auf dem Wüstenplaneten Motavia bekommt es die Gruppe um Heldin Alis auch mit Sandwürmern zu tun, die offenkundig aus *Dune* entführt wurden.

Trotz dieser Einflüsse hat *Phantasy Star* einen starken eigenen Kern. „Ich bin sehr stolz darauf, wie einzigartig wir das Spiel gestaltet haben", sagt Yuji Naka. Für ganz entscheidend hält er die Wahl der Protagonistin: „Es gab zu dieser Zeit nicht viele Spiele mit einer weiblichen Hauptfigur, das war ein echtes Alleinstellungsmerkmal." Und auch das katzenartige Wesen Myau hatte man in anderen Spielen noch nicht gesehen. Das sprechende Tierwesen beherrscht starke Zauber und entwickelt sich zu einem treuen Begleiter. ▶



Dr. Mad

■ Dieser Wissenschaftler mit dem vielsagenden Namen ist kein Tierfreund: Er experimentiert gern mit ihnen und macht sich nichts aus ihrem Wohlergehen. Also haltet ihn besser von Myau fern!



Medusa

■ Diese scheußliche Kreatur beschützt die laconianische Axt, die für den Kampf gegen Lassic unverzichtbar ist. Wie die griechische Namensvetterin kann sie Gegner mit ihrem Blick versteinern.



König Lassic

■ Der Herrscher über das Algol-System war einst ein wohlwollender König. Doch längst hat er sich in einen grausamen Diktator verwandelt, der jeden Widerstand mit Hilfe seiner Roboterpolizei bricht. Woher diese Veränderung nur stammt?



Dark Falz

■ Die Verkörperung des puren Bösen. Dark Falz tritt nur selten persönlich auf – er bevorzugt es, Besitz von den Mächtigen zu ergreifen. Er wird über die ganze Reihe hinweg euer Hauptwidersacher bleiben.



REISEFÜHRER FÜR ALGOL

Die wichtigsten Orte in der *Phantasy Star*-Galaxie.

Palma

■ Alis' Heimatplanet gleicht mit ausgedehnten Wasserflächen und mehreren Kontinenten der Erde. Er ist relativ hoch entwickelt und bietet dem Besucher viele Städte und einfach zu bereisendes Terrain.

Naula-Höhle

■ Diese Höhle beherbergt den am unpraktischsten platzierten Konditor der Welt: Er befindet sich tief unter der Erde. Um bei ihm einzukaufen, muss man zahllose Monster besiegen.

Medusas Turm

■ Hier könnt ihr dafür Rache nehmen, dass Medusa Odin zu Stein verwandelt hat. Aber traut euch nur mit Spiegelschild in ihren Turm!

Camineet

■ Dies ist Alis' Heimatstadt, hier wurde ihr Bruder Nero ermordet. Ohne die freundlichen Bewohner, vor allem ohne die kostenlose Heilung bei Suelo, wärt ihr aufgeschmissen.

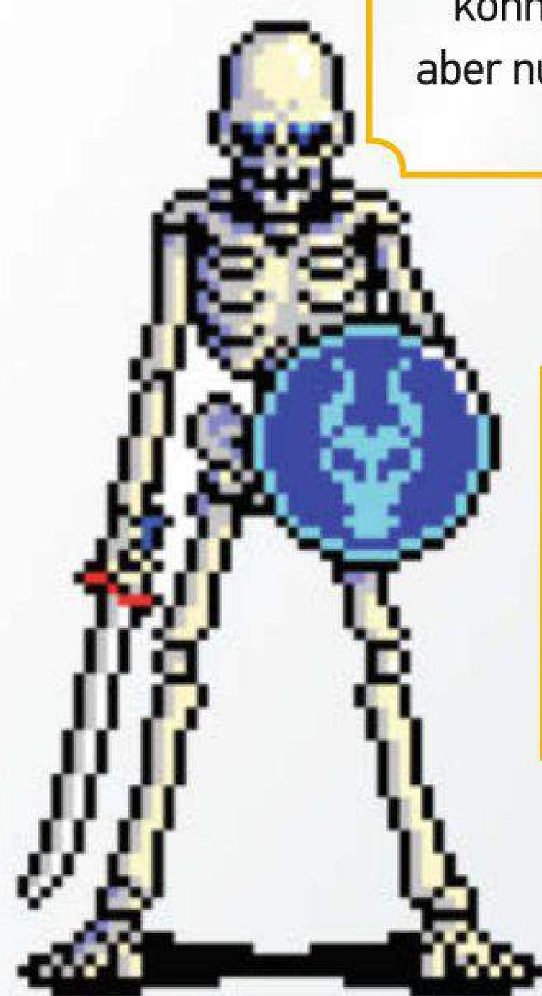


Maharu-Höhle

■ Noah hat sich in diese Höhle zurückgezogen, um seine Zauberkräfte zu trainieren. Ihr könnt ihn hier rekrutieren – aber nur, wenn der Gouverneur euch unterstützt!

Paseo

■ In der größten Stadt auf Motavia residiert der Gouverneur. Dort findet ihr mit Myau auch das erste Mitglied eurer Truppe – im Tausch gegen Keramik.



Ameisenlöwenfelder

■ Zu Fuß kommt ihr in den Ameisenlöwenfeldern nicht weit. Um den Rest des Planeten zu bereisen, benötigt ihr das Land-Master-Vehikel.

Motavia

■ Der Wüstenplanet ist für Menschen kein angenehmer Platz. Besonders die großen Ameisenlöwenkolonien machen das Reisen beschwerlich, obwohl die Motavianer ansonsten friedliebend sind.

Eiswüste

■ Riesige Eisformationen, die nur mit dem Ice-Digger-Vehikel zu bewältigen sind.

Twintown

■ In der westlichen Hälfte der Stadt nennt man die Bewohner der östlichen Seite Lügner – und umgekehrt. Wer im Recht ist, müsst ihr selbst herausfinden.

Dezoris

■ Wer hierher reisen möchte, sollte sich warm einpacken und reichlich Geld dabei haben. Berge und Wälder machen das Reisen sehr beschwerlich, ohne den teuren Ice Digger kommt ihr nicht ans Ziel.

Skure

■ In der von Einwanderern aus Palma gegründeten Stadt Skure findet ihr zwei äußerst nützliche Items: Zauberstab und Laserpistole.







» [Master System] Drachen zählen zu den stärksten Gegnern im Spiel.

» *Phantasy Star* lag mir immer am Herzen, aber es liefen so viele Projekte parallel ... « YUJI NAKA

Phantasy Star erschien in Japan am 20. Dezember 1987, nur zwei Tage, nachdem Square *Final Fantasy* für das Famicom auf den Markt brachte. Die Kritiken waren durchwegs positiv, nicht zuletzt weil Sega bereits im November 1988 mit der englischen Übersetzung nachlegte – lange bevor NES-Spieler sich über englische Versionen von *Dragon Quest* oder *Final Fantasy* freuen konnten.

Einziger Wermutstropfen war der hohe Preis des Spielmoduls, und zwar egal in welchem Territorium. Dieser hatte drei Gründe: Zum einen waren 4-Megabit-Module auf dem Sega Master System nicht üblich, tatsächlich war *Phantasy Star* nach *After Burner* erst das zweite. Zweitens verursachte das batteriegestützte RAM zum Speichern der Spielstände Zusatzkosten. Und drittens gab es im Jahr 1988 einen allgemeinen Mangel an Chipsätzen, der den Preis weiter in die Höhe trieb. So blieb Sega keine andere Wahl, als das Spiel in Deutschland für 129 DM anzubieten, was auch im *Power Play*-Review von 1988 nicht unerwähnt bleibt: „Gleich das erste Rollenspiel von Sega ist ein Volltreffer. Vorausgesetzt, man kann sich den stolzen Preis leisten – 130 Mark hauen ganz schön rein.“ Wer sich das Original heute zulegen möchte, muss weniger tief in die Tasche greifen: Ab 50 bis 60 Euro wird das Spiel in gutem Zustand gehandelt, was inflationsbereinigt deutlich günstiger ist.



» [Master System] Mit eigenem Raumschiff bereist ihr Algol am bequemsten.

Doch auch das Preisschild konnte nicht verhindern, dass sich *Phantasy Star* eine treue Fangemeinde erarbeitete. Es dauerte nicht lange, bis die Entwicklung des ersten Nachfolgers aufgenommen wurde. Ursprünglich für das Master System vorgesehen, wurde der zweite Teil während der Entwicklung aber zum potenziellen System-Seller für das neu erschienene Mega Drive umgewidmet.

Nach dem vierten Teil – immer noch auf dem Mega Drive – blieb es lange still um die Serie, bis Naka persönlich sie mit *Phantasy Star Online* (siehe auch Roland Austinats Retro Revival hier im Heft) auf der Dreamcast wieder zum Leben erweckte. Dabei legte er mehr Wert auf actionreiche Kämpfe als früher. Er begründete damit das moderne Online-RPG auf Konsolen. Das Grundkonzept wurde oft kopiert und wird auch bei *Phantasy Star Online 2* für PC und PS4 bis heute beibehalten.

Wer das Original heute spielen möchte, aber kein Master System sein Eigen nennt, hat eine Vielzahl an Optionen – die auch deutlich weniger kosten als die Version von 1988. In Japan erschien 1994 ein Remake fürs Mega Drive. Sega Saturn, Game Boy Advance und PlayStation 2 wurden mit Compilations der Originalversionen bedacht. Im Westen erschien allerdings nur die GBA-Fassung. Auf der Wii Virtual Console erschien der Titel weltweit, Xbox-360- und PlayStation-3-Spieler können ihn neben den Nachfolgern *Phantasy Star II* bis *IV* als Bonus auf der *Sega Mega Drive Ultimate Collection* freischalten.

Trotz dieses lang anhaltenden Erfolgs spricht Yuji Naka heute von nicht voll genutztem Potenzial, wenn man ihn zum Klassiker befragt: „*Phantasy Star* lag mir sehr am Herzen, aber es liefen immer so viele Projekte parallel, darunter *Sonic*. Im Nachhinein denke ich, dass ich noch mehr Zeit in das Spiel hätte stecken müssen, dann wäre es noch besser geworden.“

Vielleicht ist das die typisch japanische Bescheidenheit, gerade wo es so viel an *Phantasy Star* herauszustellen und zu loben gilt. Es hat die bestehenden Konventionen in Rollenspielen mit seinen Settings und Charakteren aufgebrochen und dem Genre JRPG auch im Westen zu Bekanntheit verholfen. Für uns ist es einer der besten Titel – nicht nur auf dem Master System, sondern der damaligen Zeit insgesamt. Deshalb ist es kein Wunder, dass *Phantasy Star bis* heute gespielt und verehrt wird. *



LOST IN TRANSLATION

Warum Fans das Spiel ein zweites Mal übersetzt haben.

Sega brachte mit *Phantasy Star* das erste JRPG auf die westlichen Märkte. Obwohl die Übersetzung schon deswegen ein Meilenstein war, war sie alles andere als perfekt. Das größte Problem: Japanische Schriftzeichen benötigen viel weniger Zeichen als die Übersetzung. Da aber das komplette Interface darauf abgestimmt war, musste man im Englischen vieles abkürzen. So lautet im Kampfmenü der Button für „Attack“ nur „ATTK“.

Das wollten einige Programmierer bei SMS Power ändern. Das Fan-Team hat das komplette japanische Original neu übersetzt und für die Darstellung der Texte sogar die Spiel-Engine verändert. Außerdem behalten unter anderem Odin und Noah ihre Originalnamen Tylon und Lutz. Seit 2008 können damit auch westliche Spieler das „authentische“ *Phantasy Star* erleben.



» [Master System] Im Original wird der Spieler drastisch gewarnt.



Außenseiter

SG-1000

Trotz seiner überschaubaren Softwarebibliothek verfügt Segas Konsolen-Erstling über einige versteckte Spieleperlen, die man sonst auf keiner anderen Plattform findet. Und das sogar für (entschuldigt das Klischee!) weibliche Retro-Liebhaber.



» [SG-1000] Nach jedem zweiten Level geht es in eine Spezialrunde, wo ihr über Bären hüpft.



» [SG-1000] Blumen blühen nur kurzzeitig. Beeilt euch deshalb beim Einsammeln!

GIRL'S GARDEN

■ ENTWICKLER: **SEGA** ■ JAHR: **1984**

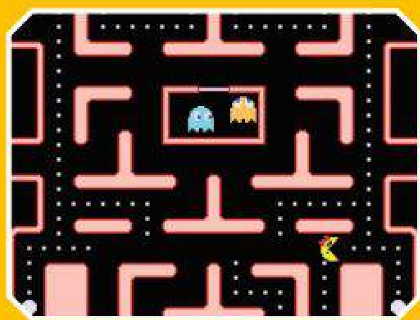
■ Maßgeschneiderte Spiele für eine junge weibliche Zielgruppe waren Anfang der 80er Jahre noch Zukunftsmusik. Kein Hersteller dachte an Geschlechterrollen, vielmehr wurde produziert, was sich gut verkaufte. Und das waren meist Ballereien, Rasereien oder Prügeleien. Doch Sega erkannte damals eine Nische und beauftragte Yuji Naka damit, ein frauenfreundliches Spiel für die hauseigene Plattform SG-1000 zu kreieren.

Mit *Girl's Garden* entstand das wohl erste Konsolenspiel überhaupt, das sich speziell an Frauen richtete. Der Entwickler betonte das Sammeln und Ausweichen. Und damit dasselbe Prinzip, das bereits *Pac-Man* und *Q*Bert* auszeichnete. Doch bei *Girl's Garden* dreht sich alles um Hauptdarstellerin Papri und ihren potenziellen Freund Minto. Die Zweisamkeit wird von der hinterlistigen Cocco gestört, die den Jungen auf ihre Seite ziehen will. Um ihre Liebe zu retten, sammelt Minto im Garten zehn Blüten für einen Strauß Blumen. So simpel funktionierten Liebesgeschichten anno 1984!

Die Spielmechanik ähnelt *Frogger* und bedarf gleichermaßen einer guten Routenplanung wie guten Timings. Allerdings weicht ihr nicht dem Straßenverkehr aus, sondern passt den richtigen Moment des Blühens ab. Pflückt ihr die Pflanzen zu früh, zählen sie nicht zum Bouquet. Wartet zu lange, und sie verwelken. Verdorrte Blumen halbieren zudem eure Blumensammlung. Überlegt euch deshalb den weiteren Weg gut, denn die nach links und rechts scrollenden Wege werden von Flüssen und Felsen eingeengt. Und als ob das nicht genug wäre, patrouillieren Bären durch sie. Kommt ihr ihnen zu nahe, verfolgen sie euch, bis ihr sie mit einem der begrenzt vorhandenen Honigtöpfe besänftigt. Vertrödelt deshalb nicht die Zeit und kehrt flotten Fußes wieder zu-

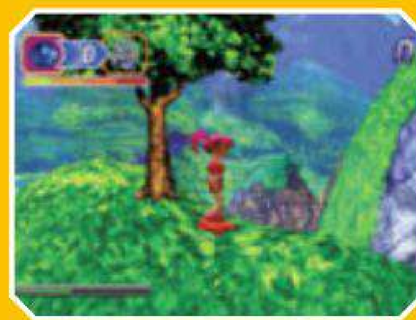
ALTERNATIVEN

MS. PAC-MAN
ARCADE



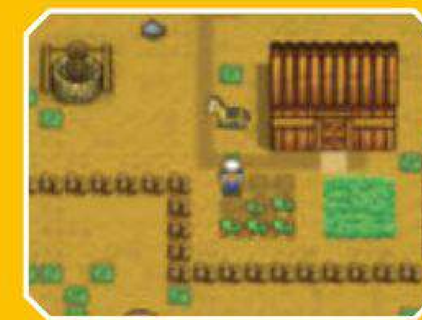
■ Eine ungewöhnliche Alternative bildet Midways inoffizieller Ableger. Zum Ersten zog das Original *Pac-Man* bereits zahlreiche Frauen in seinen Bann. Zum Zweiten gibt es hier einen weiblichen Helden, zum Dritten kommt es auch hier auf die passende Wegfindung an.

NIGHTS INTO DREAMS
SATURN



■ Mit etwas Fantasie kann man den Laufabschnitt im Grünen mit Claris oder Elliot fast als 3D-Hommage an *Girl's Garden* ansehen. Ansonsten halten sich die Ähnlichkeiten der beiden Spiele natürlich in Grenzen, denn etwas Vergleichbares sucht man vergeblich.

HARVEST MOON
SNES



■ Was *Harvest Moon* mit *Girl's Garden* verbindet, ist die Thematik der Gartengestaltung und der Romanzen. Denn in Nintendos Bauernsimulation baut ihr nicht nur Pflanzen an, sondern zieht in Nebenmissionen auch die Aufmerksamkeit des anderen Geschlechts auf euch.

rück zum Häuschen, um eurem Schatz die Blümchen zu überreichen und so in den nächsten Level zu gelangen.

Die simple Mechanik kombiniert mit dem Sammelkonzept macht *Girl's Garden* auch heute noch spielenswert. Ebenso gefällt uns die kunterbunte Grafikkulisse mit ihren sonnigen Hintergründen vor blauem Himmel. Klar könnten die ein- und zweifarbigen Sprites ein wenig mehr Farbe vertragen, doch für die Konsole ist das Gebotene angemessen. Nicht zuletzt besitzt das Spiel eine Vorreiterrolle und könnte mit ein wenig Augenzwinkern gar als Urvater der Dating-Simulationen angesehen werden.

BESONDERHEITEN

KAMPF FÜR DIE LIEBE
■ Jede Runde verfügt über ein Zeitlimit, das darin besteht, dass euer Schwarm Minto weg von euch zur Rivalin Cocco wandert.

KRIEGT SIE IHN?
■ Das Spiel läuft endlos durch immer schwerer werdende Runden, weshalb Papri letztlich auf verlorenem Posten kämpft.



STICHFEST
■ Papri erhält durch Bienen unerwartete Hilfe, denn die fleißigen Insekten lassen beim Bestäuben von Blumen Boni und Honig fallen.

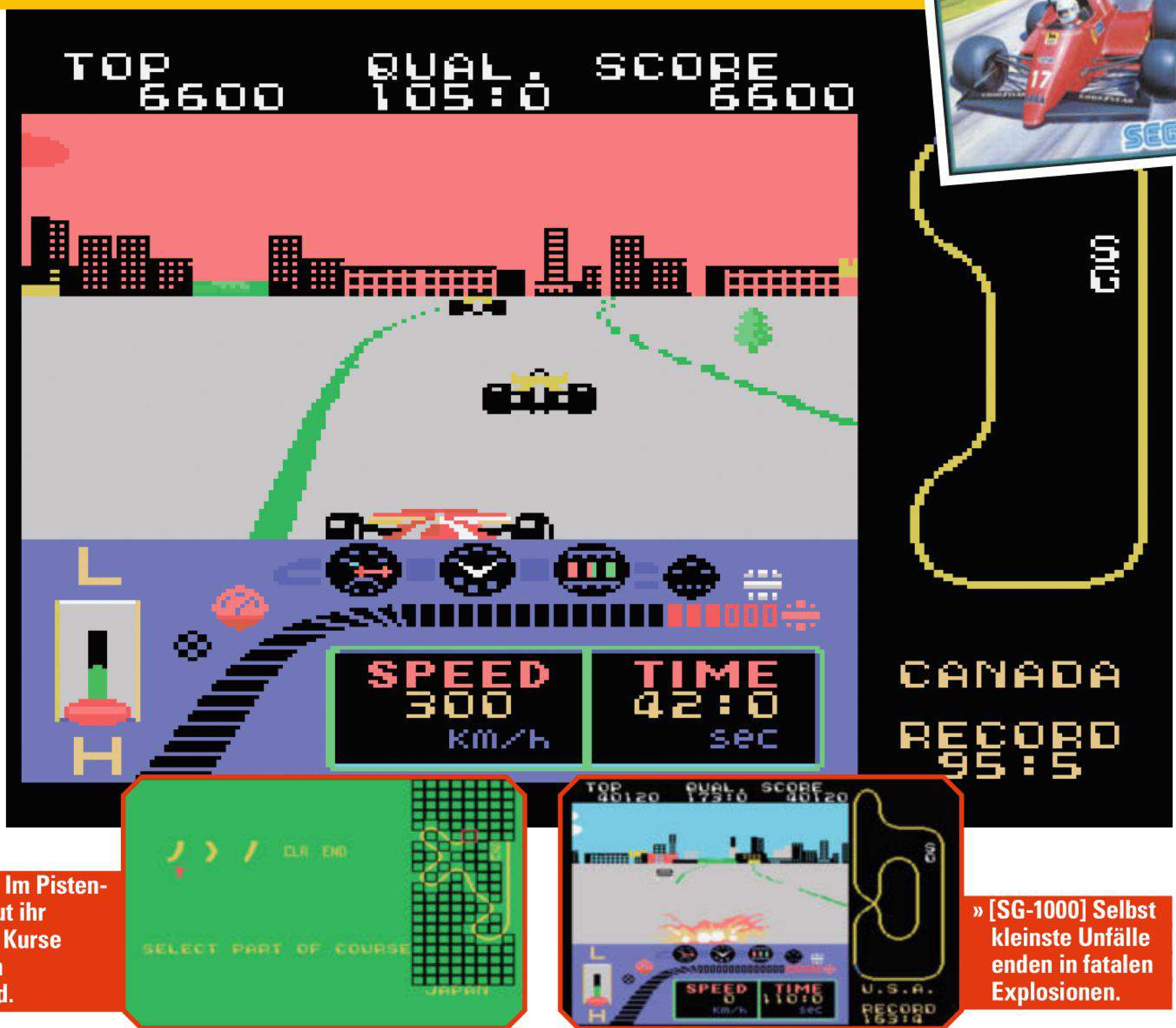
TÖDLICHES NASS
■ Die Heldin kann nicht schwimmen und ertrinkt, wenn sie Seen und Flüssen zu nahe kommt. Haltet euch von allen Gewässern fern!

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

GP WORLD

■ PUBLISHER: **SEGA** ■ JAHR: **1985**



» [SG-1000] Im Pisten-Editor baut ihr beliebige Kurse auf einem Rasterfeld.

» [SG-1000] Selbst kleinste Unfälle enden in fatalen Explosionen.

■ In der Spielhalle ist *GP World* ein unterschätztes Juwel in Segas Portfolio. Zwei Monitore sorgen für ein Breitbild, die LaserDisc für einen selbstablaufenden Realfilm auf vier Rennstrecken. Im Vordergrund tummeln sich Pixel-Autos im Kampf um Platz 1. Die exotische Arcade-Technik ist unmöglich für das SG-1000 umzusetzen, entsprechend bescheidener sieht die Heimversion aus.

Und dennoch glänzt das Endergebnis mit flüssiger Optik und skalierbaren Sprites, was *GP World* zum besten Rennspiel der Plattform macht. Die Streckendetails sind auf ein Minimum reduziert, stattdessen nehmen Übersichtskarte und Cockpitanzeigen wesentliche Teile des Bildschirms ein. Macht aber nichts, denn die schnelle Bildrate und präzise Steuerung ermöglichen eine flotte Fahrweise.

Im Menü bestimmt ihr nur den Schwierigkeitsgrad, bevor es auf immer komplexeren Pisten rundgeht. Dabei sollt ihr die Zielzeit innerhalb von zwei Runden schlagen, während ihr anderen Wagen ausweicht. Seid vorsichtig, denn jeglicher Blech- und Bandenkontakt endet in einer Explosion, was Zeit und Nerven kostet. Sobald ihr die Welttour beendet habt, schaltet sich übrigens der Strecken-Editor frei. Das Spiel war auch mit Segas Lenkrad „Handle Controller" erhältlich, um echtes Automaten-Feeling zu erzeugen.

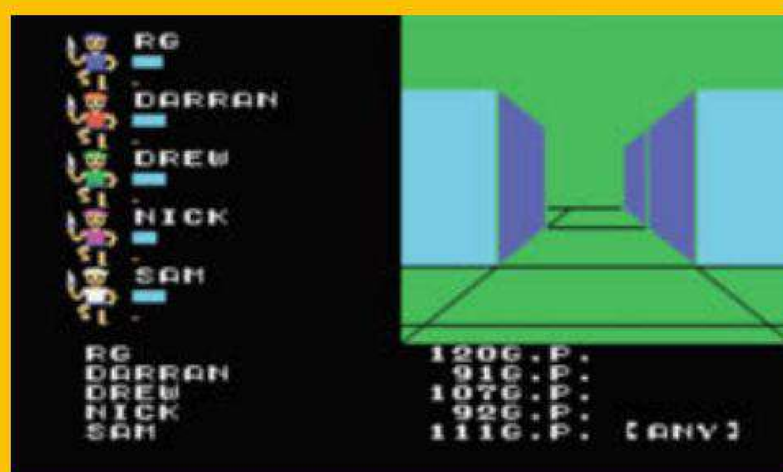
WEITERE SG-1000-SPIELE



» PACAR

■ ENTWICKLER: **SEGA**
■ JAHR: **1983**

■ Das Rennspiel *Pacar* sieht zunächst aus wie *Pac-Man*, ist jedoch eine Fortführung von Segas Labyrinth-Sammelei *Head-On* von 1979. Ähnlich wie der gelbe Pillenfresser sammelt ihr mit eurem Fahrzeug Punkte ein und umgeht gegnerische Wagen. Das Vehikel besitzt zwei Geschwindigkeiten und einen Rückwärtsgang.



» THE BLACK ONYX

■ ENTWICKLER: **BULLET PROOF SOFTWARE/SEGA** ■ JAHR: **1987**

■ Die Originalfassung von 1984 gilt als Japans erstes Rollenspiel. Wie es Usus wurde, durchforstet ihr Dungeons, duelliert euch mit Monstern und züchtet eure Helden hoch. Das simple Spielsystem besitzt einen hohen Frustfaktor, dazu Pseudo-3D mit schrittweiser Fortbewegung. Seit 2010 gibt es auch eine englische Fan-Übersetzung.



» CHACK'N POP

■ ENTWICKLER: **TAITO/SEGA**
■ JAHR: **1985**

■ Wer hätte das gedacht? Noch bevor Bub und Bob in *Bubble Bobble* die Spielerherzen eroberten, zurrte Taitos *Chack'n Pop* bereits die grundlegende Mechanik fest. Die beiden Helden erwehren sich der überaus vertraut aussehenden Gegner mit Granaten und sammeln Früchte und Herzen ein. Dann geht es zum nächsten bildschirmfüllenden Level.



» SHINNYUUSHAIN TOORU-KUN

■ ENTWICKLER: **KONAMI/SEGA**
■ JAHR: **1985**

■ Im Westen ist dieser Konami-Titel als *Mikie* bekannt und spielt in einer Schule. Im Fernost-Original spielt ihr jedoch einen Büroangestellten. Dieser versucht, in seiner Firma eine Romanze mit seinen Kolleginnen einzugehen. Dazu sammelt ihr Herzen ein, um Worte zu bilden. Nervigen Vorgesetzten könnt ihr obendrein eine Kopfnuss erteilen.

HUSTLE CHUMY

■ ENTWICKLER: COMPILE ■ JAHR: 1984



■ Entwickler Compile produzierte schon früheste Titel für das Sega SG-1000 und verantwortete mehrere Erfolge mit. Der Plattformer *Hustle Chumy* reiht sich passend in dieses Aufgebot ein: Als Ratte Chumy kämpft ihr in der Kanalisation ums Überleben. In den bildschirmgroßen 2D-Levels sackt ihr Nahrung ein und weicht Feinden aus, um schließlich zu eurem Mäuseloch zu gelangen. Passt aber auf, denn je mehr ihr fresst, desto langsamer bewegt ihr euch. Das aber ist etwas ungünstig, denn Krokodile, Fledermäuse oder Ninjas wollen euch erwischen!

Zur Wehr setzt sich der Nager mit Projektilen, doch besser ist die Flucht. Ihr nutzt Rohre als Transportmittel und könnt mit dem richtigen Timing auch über Gegner springen. All diese Elemente fügen sich zu einem gut gemachten Hüpfspiel zusammen, das immer noch ein Spielchen wert ist. Zumindest wenn man die dudelige Hintergrundmusik und die simple Optik ignoriert.

» [SG-1000] Ein wenig eklig ist es schon, Lebensmittel in der Kanalisation aufzulesen.

RETRO STINKER

» SPACE MOUNTAIN

■ ENTWICKLER: TSUKUDA ORIGINAL ■ JAHR: 1984

■ Dieser Weltraum-Shooter soll dank schamlos kopierten Schiffen echte *Star Wars*-Atmosphäre vermitteln. Doch das Spiel scheitert an eintöniger Ruckelgrafik und lahmer Steuerung.



» ORGUSS

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 1984

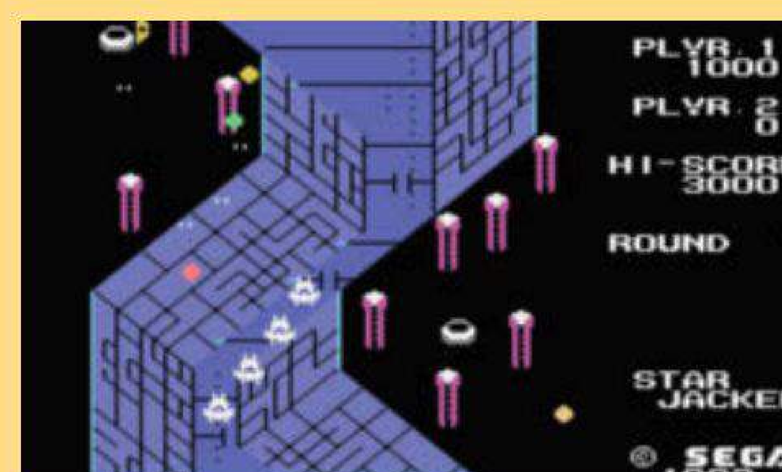
■ Dieses Shoot-em-up basiert auf dem gleichnamigen Anime und bietet dementsprechend einen transformierbaren Robo-Helden auf. Je nach Situation wechselt ihr eure Gestalt: Als Mech verfügt ihr über hohe Schusskraft, als Jet könnt ihr feindlichem Beschuss besser ausweichen und schneller vorankommen. Der Nachfolger *Transbot* kam fürs Master System.



» CHAMPION BILLIARDS

■ ENTWICKLER: COMPILE
■ JAHR: 1986

■ Billard ist eine beliebte Sportart auf frühen Heimcomputern, da bildet das SG-1000 keine Ausnahme. Doch trotz korrekter Ballphysik erwartet euch keine Simulation. Stattdessen sind auf fantasievollen Tischen Trickschüsse gefragt, um Kugeln in Löcher oder offene Bereiche zu schubsen. Manchmal müsst ihr auch schiefe Ebenen überwinden.



» STAR JACKER

■ ENTWICKLER: SEGA
■ JAHR: 1983

■ Segas Antwort auf die Kult-Ballerei *Xevious* verfügt über einen interessanten Twist: Statt mit einer abstrakten Lebensanzeige startet ihr eure Mission mit vier in Formation fliegenden Schiffen. Ergo verfügt ihr schon zu Spielbeginn über maximale Feuerkraft, die jedoch mit jedem Treffer (und damit Schiffsverlust) schrumpft, bis ihr euch als Einzelkämpfer durchschießt.



» ROCK N' BOLT

■ ENTWICKLER: ACTIVISION/SEGA
■ JAHR: 1985

■ Dieses eigentümliche Puzzlespiel stammt von Activision und macht euch zum Bauarbeiter, der lose Stahlträger (dargestellt als schwebende Plattformen) fixieren soll. Ihr müsst euer Vorgehen genau planen und die Stahlträger in der richtigen Reihenfolge anschrauben, sonst verfrachtet ihr euch schnell in eine Sackgasse.



DER AUFSTIEG DES AMI



GA500

Zum 30. Geburtstag eines der beliebtesten Spielecomputer der späten 80er Jahre blicken wir auf die Historie des Commodore Amiga zurück. Dazu sprechen mit den wichtigsten Schlüsselfiguren, die zu seinem Erfolg beigetragen haben.

Für Commodore war 1985 kein gutes Jahr. Innerhalb von zwölf Monaten hatte die amerikanische Firma aus Pennsylvania 113 Millionen Dollar verloren. Viele wichtige Mitarbeiter waren zudem zum Konkurrenten Atari gewechselt, der mittlerweile vom ehemaligen Commodore-CEO Jack Tramiel geführt wurde. Im Vorjahr war er von Irving Gould gefeuert worden, der nunmehr auf dem Chefsessel von Commodore saß. Der durch VC-20 und C64 erfolgsverwöhnte Marktführer konnte sein neues Flaggschiff, den Amiga 1000, nicht oft genug verkaufen. Insider stellten der Firma keine guten Prognosen aus, sondern sprachen vom möglichen Bankrott bis zum Herstellen IBM-kompatibler PCs als Zukunft Commodores.

Letzten Endes wendete sich die Geschichte für Commodore – zumindest für ▶

Einige der besten Spiele für Amiga



APIDYA

1992

Bei diesem farbenfrohen *Gradius*-Klon steuert ihr eine tödliche Biene und ballert andere insektoide Schiffe ab. Das Eindrücklichste daran ist aber der orchestrale Soundtrack von Chris Hülsbeck.

BATTLE SQUADRON

1989

Dieser Vertikal-Scroller ist trotz mauem Mega-Drive-Port einer der besten auf dem Amiga – ein Ballerspiel der alten Schule, bei dem ihr über grandiose Landschaften und Stadtumgebungen gleitet.





DEFENDER OF THE CROWN

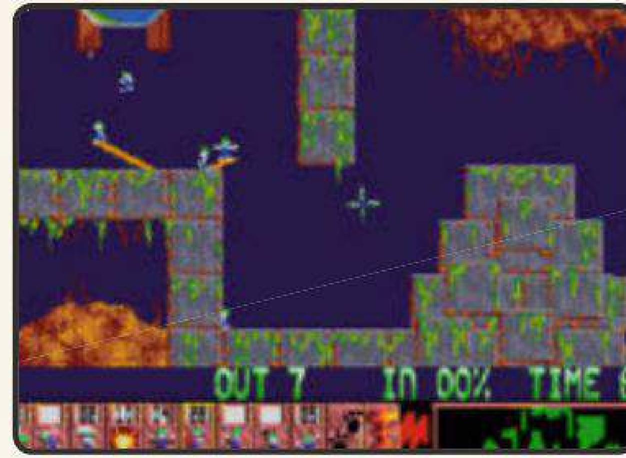
1986

Das erste Spiel von Cinemaware war grafisch eines der besten, das die noch junge Amiga-Plattform zu bieten hatte. Spielerisch war der Mix aus Strategie Light und Actionszenen eher dünn.

LEMMINGS

1991

Die Faszination, die viele Spieler empfanden, als sie die Demo-Diskette mit fünf Leveln *Lemmings* ins Laufwerk legten, lässt sich schwer in Worte fassen. *Lemmings* wurde zum Verkaufshit und Evergreen.





TEST DRIVE

1987

Dieses Rennspiel protzte mit realistischer Grafik. Ihr wählt eines von fünf Supercars und brettert damit über eine Klippenstraße, während ihr von der Polizei verfolgt werdet.

Wellenmacher

Wir sprechen mit Gary Bracey von Ocean.



RG: Was war besser am Amiga 500 im Vergleich zu früheren Modellen?
GB: Der Preis war sicher wichtig, und auch die Form des Gehäuses mit seinem integriertem Diskettenlaufwerk.

RG: Warum konzentrierte sich Ocean auf den Amiga 500?
GB: Als Commodore ihre Pläne mit uns teilte, glaubten wir daran, dass das Gerät sehr erfolgreich sein würde. Also boten wir an, Spiele dafür zu machen.

RG: Ihr habt damals *Batman* im Rahmen eines Bundles verschenkt.
GB: Wir wurden pro verkaufter Einheit bezahlt. Das brachte zwar nicht so viel wie im normalen Handel, uns ging es aber um die Stückzahlen.

RG: Ocean hat einige tolle Automatenports hinbekommen. Wie kam das?
GB: Dank der Rechenleistung des Amiga konnten wir die Qualität hoch halten und die Spiele sehr originalgetreu nachbauen.

die nächsten Jahre – zum Guten, und dem Amiga war in Europa ein riesiger Erfolg vergönnt. In den USA hingegen verharrte das System in einer Nische, da dort im Business-Bereich langsam die IBM-PCs das Regiment übernahmen. Im Spielesektor aber erkämpfte sich Nintendo mit dem NES ein Quasimonopol. Schon zwei Jahre nach Markteinführung war der Amiga in den USA praktisch tot, wobei diejenigen, die hart an dem System gearbeitet hatten, natürlich neidvoll nach Europa blickten.

Einer von ihnen war Jeff Porter, der Chef der Produktentwicklung bei Commodore und dort verantwortlich für den Amiga 500. „Die US-Kollegen fanden, dass der Amiga in Läden für Geschäftsrechner verkauft werden sollte", erinnert er sich. „Aber es war doch eine Spielemaschine! Wenn Commodore eines konnte, dann war es, günstige Homecomputer zu verkaufen. Ich kämpfte täglich mit dem US-Vertrieb, um ihnen das klarzumachen. Zum Glück verstanden wenigstens Deutschland und England, was ich meinte – Winfried Hoffmann (damals Marketing-Chef von Commodore Europa) sah sich den A500 an und sagte: ‚Ich weiß, wie wir dieses Baby verkaufen. Gebt mir einen und ich zeige es euch.' Und das tat er!"

> »Ich weiß, wie wir dieses Baby verkaufen.«
> WINFRIED HOFFMANN

Zu dieser Zeit kam Thomas Rattigan, früher CEO bei PepsiCo., ans Steuerrad von Commodore. Sein Hauptziel war es, die Kosten zu reduzieren und Commodore wieder näher an die Gewinnzone zu bringen. Außerdem wollte er neue Pläne für die Amiga-Linie entwickeln. Die Lösung, die Rattigan im Januar 1987 ankündigte, waren zwei neue Rechner: einmal das High-End-Modell Amiga 2000, der auf den Business-Bereich abzielte, und zum anderen der Amiga 500 für den Heimsektor.

Jeff Porter sollte sich um dessen Produktion kümmern und musste seinem Team klarmachen, dass deren A1000 keine Zukunft mehr hatte: „Sie

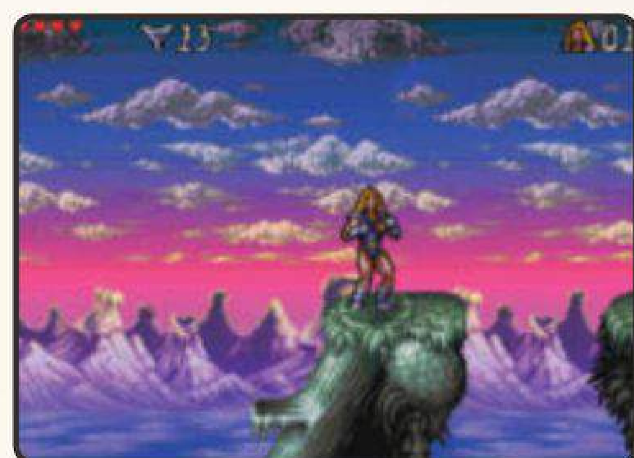


» [Amiga] Konsolenbesitzer schielten anfangs neidisch auf das hervorragende *Xenon II*.

LIONHEART

1993

■ Das Schnetzelspiel von Thalion ist ein heißer Anwärter auf den Titel des schönsten Amiga-Spiels überhaupt. Noch heute begeistert es uns mit riesigen Levels und zig Feindtypen.





MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT

1991

■ *Moonstone* ist ein einzigartiges Rollenspiel für den Amiga, bei dem ihr mit bis zu vier Spielern ein Königreich zurückerobert. Es spart übrigens nicht mit blutiger Gewalt.

PROJECT-X

1992

■ Dieses wahnwitzige Ballerspiel von Team 17 ist das vielleicht härteste seiner Art auf Amiga. Die meisten schafften es nicht über den zweiten Level hinaus! Die Special Edition ist etwas leichter.





TURRICAN II: THE FINAL FIGHT

1991

■ Spricht man über den Amiga, muss man auch *Turrican II* erwähnen. Mit fantastischer Grafik, einem der tollsten Soundtracks aller Zeiten und riesigen Levels ist es der Amiga-Hit schlechthin.

WAXWORKS

1992

■ Bei diesem Dungeon-Crawler reist ihr durch die Zeit, um einen Fluch loszuwerden. Der Titel glänzt durch seinen Schwierigkeitsgrad und die gelungene Atmosphäre der verschiedenen Umgebungen.





» [Amiga] *Lemmings* war für Psygnosis ein Riesenerfolg, der viele Fortsetzungen hervorbrachte.

glaubten, ich würde ihr Baby töten. Aber es war schon so gut wie tot. Wir hatten 55 Millionen investiert und nur 77.000 Stück verkauft. Das war alles andere als berauschend."

Der Hauptunterschied zwischen dem A500 und dem A1000 war das Design. Ähnlich wie die allermeisten Homecomputer war der A500 ein „Tastaturcomputer": Unter dem Keyboard saß die gesamte Technik. Das Netzteil war extern. Die Innereien waren jedoch weitestgehend gleich: eine 68000-CPU von Motorola sowie 512 KByte Hauptspeicher, der per Speichererweiterung verdoppelt werden konnte. Beim A2000 bestanden diverse andere Möglichkeiten der Erweiterung, etwa für Video-Karten.

Jeff rechnet uns vor: „Externe Netzteile waren sehr billig. Die integrierte Tastatur war sehr billig. Zweilagige Hauptplatinen waren sehr billig. Am Ende kostete der A500 nicht mehr 600 Dollar in der Produktion wie der A1000, sondern nur noch 200 Dollar. Wir verkauften ihn für 400 Dollar an den Handel, und der Straßenpreis war 500 Dollar. Das war eine ziemlich gute Marge, und den Rest der Geschichte kennt ihr ja." Die Ankündigung der neuen Amigas war gleichzeitig die letzte Tat von Rattigan für Commodore, bevor er unbegreiflicherweise von Irving Gould gefeuert wurde, der den Job von seinem Home-Office auf den Bahamas aus übernahm. ▶

Pixelschubser

Wir befragen den Grafiker Simon Butler von Ocean.



RG: Wie groß war der grafische Unterschied zwischen dem Amiga und den damaligen 8-Bit-Systemen?

SB: Dass wir so viele Farben und so große Sprites benutzen konnten, war umwerfend für uns, besonders nach den furchtbaren Beschränkungen von 8 Bit. Man musste sich aber erst daran gewöhnen und viel dazulernen. Das hat aber auch großen Spaß gemacht.

RG: Welche Grafikprogramme hast du benutzt?

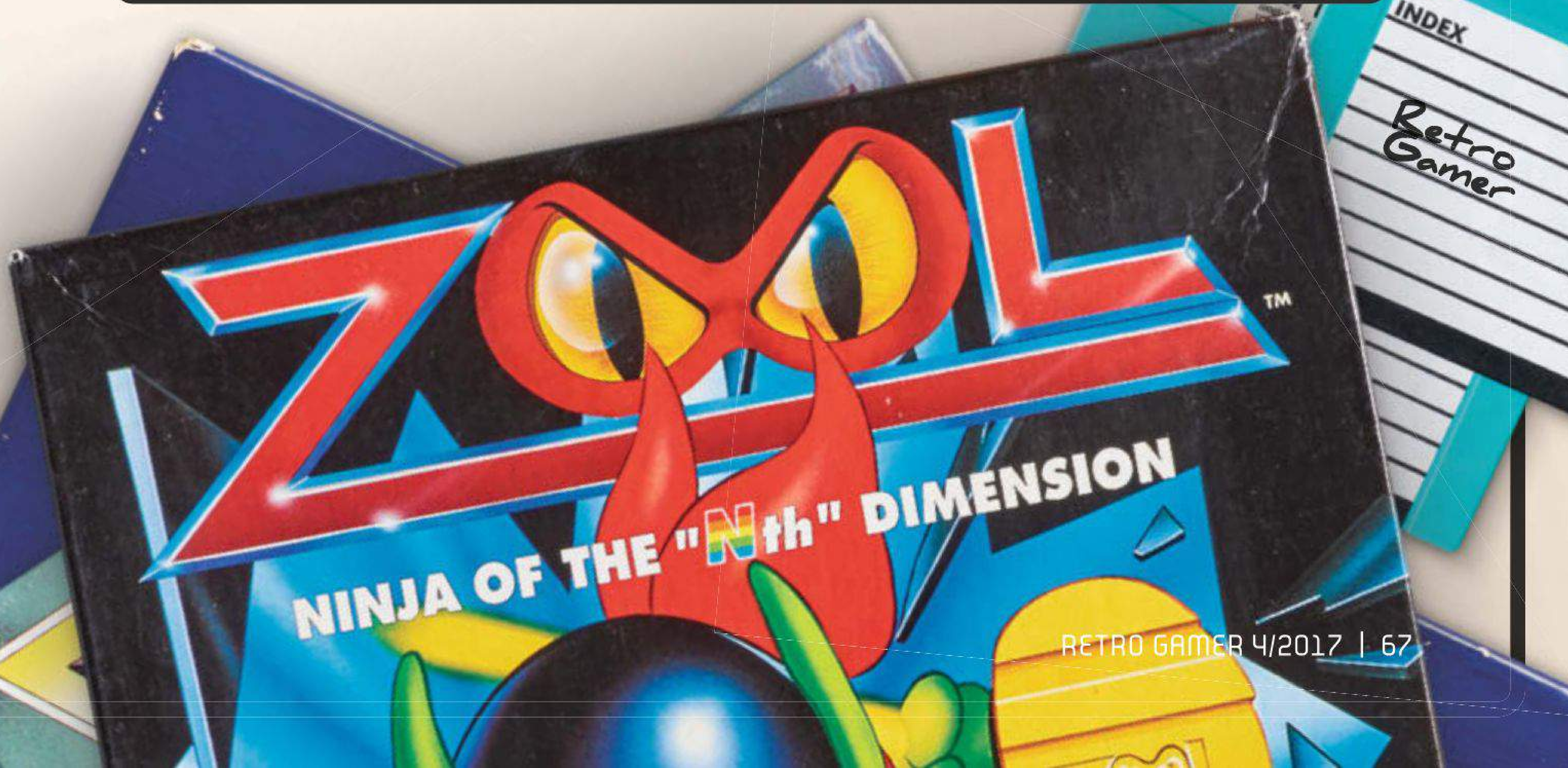
SB: Natürlich den Standard, *Deluxe Paint*. Damit konnte man alles machen, was man als Profi oder Hobby-Grafiker brauchte. Ich habe es auch auf dem PC noch lange benutzt, bevor ich viele Jahre später gezwungen war, auf eine andere Software umzusteigen. Wenn ich ehrlich bin, war ich aber nie so gut wie viele andere Leute oder die heutigen Grafiker.

RG: Welche Firmen haben grafisch am meisten aus dem Amiga herausgeholt?

SB: Vermutlich wollt ihr jetzt Psygnosis hören. Die haben wirklich eine fantastische Grafik gemacht, aber gleichzeitig war das in meinen Augen auch ihre größte Schwäche, weil ihnen oft der äußere Schein wichtiger war als die inneren Werte. Auch die Bitmap Brothers verpassten jedem ihrer Werke ihren ganz eigenen Stil. Es gab viele gute Grafiker in der 16-Bit-Ära, aber die besten? Die saßen bei Psygnosis und den Bitmap Brothers.

RG: Warum bist du 2012 zum Amiga zurückgekehrt, um an der *Sqrxz*-Reihe zu arbeiten?

SB: Wegen des Geldes – so einfach ist das. Als 2D-Pixelschubser befand ich mich für sehr lange Zeit in einer Nische, die niemand wirklich brauchte. 2012 bat man mich dann, an einem Spiel mitzuarbeiten, von dem ich nur den Namen kannte: *Sqrxz*. Es war schnell und fröhlich. Im Lauf der letzten Jahre habe ich auch die Grafik für verschiedene Umsetzungen gemacht.



AMIGA 500

Code-Guru

C64-Meister Andrew Braybrook war auch auf dem Amiga zu Hause.



RG: Wie war es für dich, vom C64 auf den Amiga 500 zu wechseln?
AB: Kurz gesagt: fantastisch! Ich hatte schon zwei Jahre lang einen Amiga 1000 zu Hause, bevor ich anfing, Spiele auf einem A500 zu schreiben. Zuvor hatte ich als Vorbereitung 68000er-Assembler gelernt. Statt drei Registern mit 8 Bit und 16 vordefinierten Farben hatte ich nun 16 32-Bit-Register und 16 oder 32 Farben aus einer Auswahl von 4.096! Außerdem war die CPU achtmal schneller.

RG: Wie haben deine Spiele von der besseren Technik profitiert?
AB: Wir konnten viel besser das in den Spielen darstellen, was wir wirklich zeigen wollten. Auf dem C64 gab es massive Farb- und Speicherbegrenzungen. Es gab nur Platz für 192 Sprites, da stießen wir dauernd an die Grenze. Der Amiga hatte 512 KByte RAM, der auch gleichzeitig Videospeicher war. Auch der Sound war besser, da er echte Samples abspielen konnte und einen Kanal mehr hatte.

RG: Und wie fandest du den Vergleich zu den damaligen Konsolen?
AB: Die Konsolen waren technisch immer noch auf dem Vormarsch. Rod Mack arbeitete auf dem SNES an unserem Fußballspiel und konnte dort mehr Tricks mit dem Spielfeld machen, es skalieren oder drehen. Dass es auf dem Amiga nur Bitmap-Modi gab, bedeutete zwar mehr Freiheiten, aber auch, dass der Bildbereich viel größer war und viel mehr Aufmerksamkeit brauchte.

RG: Was ist dein A500-Lieblingsspiel, das nicht von dir selbst stammt?
AB: Auf jeden Fall *Turrican II*. Die Jungs von Factor 5 haben wirklich alle Register gezogen mit Hardware-Sprites, der Siebenkanal-Musik von Chris Hülsbeck und einer ausgeklügelten Scrolling-Routine, die wir dann bei *Uridium 2* benutzen durften. Außerdem gefielen mir die riesigen Levels und die tolle Spielbarkeit.

»Der Amiga war wie der C64 eine Spielemaschine.«
DAVID MOWBRAY



» [Amiga] Die Marken-Umsetzung *Captain Planet* war spielerisch mau.

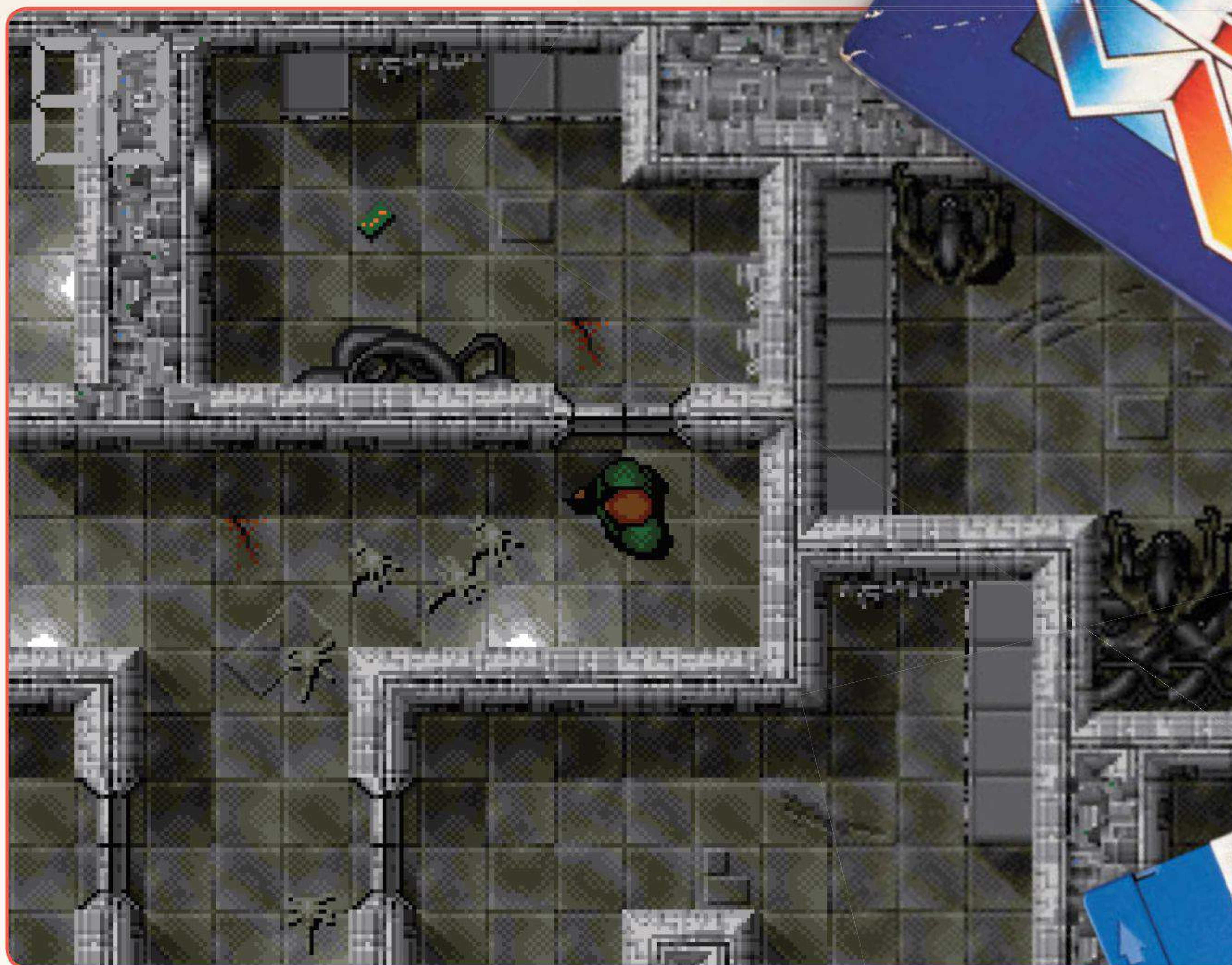
▶ Die Ausgangslage für Commodore in Europa war keinesfalls einfach, da Atari mit seinem ST bereits zum führenden Anbieter von 16-Bit-Rechnern avanciert war. In Westdeutschland, der traditionellen Commodore-Hochburg, hatte Atari den C64-Hersteller überholt und auch in England und Frankreich verkaufte sich der ST sehr gut.

Vergleicht man ihre Daten, so sind sich der ST und der Amiga auf den ersten Blick recht ähnlich. Beide basieren auf dem 68000er-Chip von Motorola. Was den Hauptspeicher anbelangt, hatte zwar Atari damals mit 2 respektive 4 Megabyte die Nase deutlich vorn. Allerdings hatte der Amiga ein paar Tricks auf Lager, die den Unterschied ausmachten. So war vor allem sein Custom-Chip Agnus (später: „Alice") sehr mächtig, da er einen Blitter enthielt, der Grafikoperationen durchführen konnte, ohne den Hauptspeicher zu belasten. Der Grafikprozessor Denise konnte den Anzeigebereich in mehrere Ebenen teilen und bis zu 32 Farben gleichzeitig auf den Bildschirm bringen.

Die Vorteile für Spiele erklärt uns David Mowbray, ehemals Entwickler bei Flair Software: „Der Amiga war wie der C64 im Grunde eine Spielemaschine. Er war auch einfacher zu programmieren als der ST. Durch seine Technik konnte man 16 Farben haben und hatte noch eine Bildebene für Parallax zur Verfügung."

Der dritte Spezial-Chip hieß „Paula", er war für den Vierkanal-Sound zuständig und konnte Samples wiedergeben. Beim Atari ST wurde der Sound hingegen synthetisiert. Wir haben einen der bekanntesten Computermusiker nach den klanglichen Möglichkeiten des Amiga gefragt: Chris Hülsbeck. Er antwortete uns: „Paula war ziemlich unkompliziert. Der Chip konnte digitalisierte Instrumente und Effekte ausgeben, sodass es praktisch nichts gab, was man auf dem Amiga nicht hätte wiedergeben können. Die einzige Beschränkung waren der Speicher und die Kanäle – aber auch dafür hatten wir ein paar Tricks auf Lager."

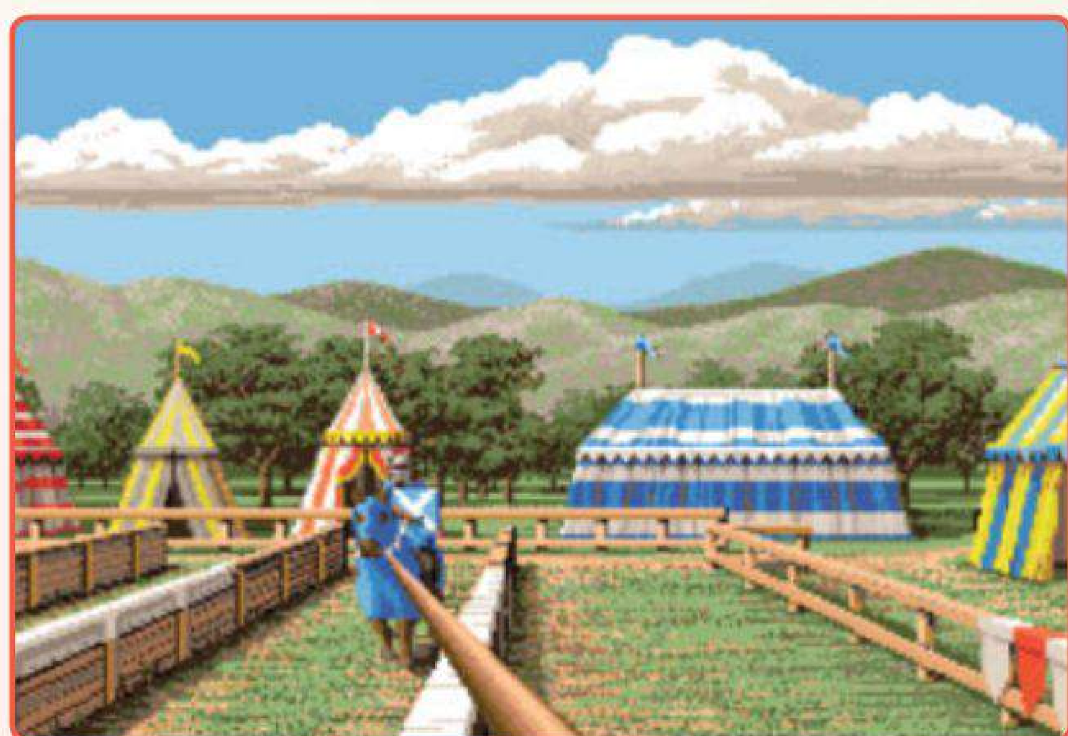
Bei einem dieser Kniffe spielt der Atari ST eine wichtige Rolle: Der Erzrivale des A500 war ein wesentlicher Bestandteil von Chris' Technik, mit der er nicht nur vier, sondern stolze sieben



» [Amiga] *Alien Breed* war eines der bekanntesten Spiele auf dem Amiga.

Stimmen gleichzeitig ausgeben konnte. „Mein Freund und Kollege Jochen Hippel programmierte eine Routine für den ST, um dort den Vierkanal-Sound vom Amiga wiedergeben zu können", erzählt er. „Ich portierte diese dann wieder zurück auf den Amiga und nutzte sie dann zum ersten Mal beim Titelthema von *Turrican II*, das bis heute eines meiner bekanntesten Stücke ist." Im Wesentlichen wurde ein Track mit vier Kanälen für den ST programmiert, dort abgemischt und dann auf dem Amiga auf einem der vier Kanäle wiedergegeben, sodass noch drei weitere frei blieben.

Es dauerte allerdings einige Jahre, bis die Entwickler das volle Potenzial der Amiga-Hardware auszuschöpfen wussten. Die frühen Amiga-Titel wie *Defender of the Crown* sahen ohne Zweifel fantastisch aus, unterschieden sich aber nicht groß von ihren Gegenstücken auf dem Atari ST. Auch Umsetzungen aus der Spielhalle wie *Out Run* oder *Super Hang-On* wurden typischerweise für beide 68000er-Systeme zugleich entwickelt und waren sich deshalb sehr ähnlich.



» [Amiga] Wer *Defender of the Crown* sah, wollte auch einen Amiga haben.

Chefentwickler

Jeff Porter über turbulente Zeiten bei Commodore.



RG: Wie war die Situation bei Commodore vor Ankündigung des A500 und A2000?

JP: Es sah ziemlich übel aus. Der A1000 wurde zwar hochgelobt, war jedoch ein finanzielles Desaster. Er war zu teuer für einen Homecomputer und hatte nicht die nötige Software für ein Business-Gerät. Die beiden Lücken sollten der A500 und der A2000 füllen. Wir haben zwar fast ein Jahr gebraucht, um darauf zu kommen, aber das Ergebnis sprach für sich.

RG: Hattest du als Chefentwickler des A500 oft mit dem CEO Thomas Rattigan zu tun?

JP: Eigentlich nicht. Es gab natürlich ein paar Meetings, bei denen dann herauskam, dass „Jeff und sein Team einfach ein wenig härter und schneller arbeiten müssen." Ich erinnere mich an ein Meeting in West Chester, zu dem auch das gesamte Entwicklungsteam des Amiga einbestellt wurde. Rattigan legte seine Füße auf den Tisch und fragte: „Was ist momentan das wichtigste Projekt in der Entwicklung? Ich denke, es ist der kostenreduzierte C128D." Ihr könnt euch das Entsetzen des Amiga-Teams vorstellen. Hatte er das wirklich gerade gesagt? Ja, hatte er!

RG: Wurde intern bei Commodore der A500 als Downgrade des A1000 gesehen?

JP: Wir trugen viele Kämpfe mit dem Team in Los Gatos aus. Ich bestand auf 500 Dollar als Preispunkt, doch die Jungs sprengten regelmäßig das Budget. Außerdem waren Jack Tramiel und der Atari ST gerade dabei, uns die Butter vom Brot zu nehmen. Wir mussten also ein Produkt bringen, dass den ST plattmachen würde!

RG: Inwiefern war der A500 eine Verbesserung zum A1000?

JP: Natürlich waren die niedrigeren Herstellungskosten eine wesentliche Verbesserung – dieselbe Leistung für viel weniger Geld. Die Tastatur habe ich selbst ausgewählt … ich liebe diese Tastatur. Ich bin ein sehr schneller Tipper, und auf diesem Baby flogen meine Finger nur so über das Keyboard!

Marketing-Manager

Marketing-Chef David Pleasance über den Amiga.



RG: Wieso war der Amiga 500 kommerziell erfolgreicher als frühere Systeme?

DP: Das lag an unserem zielgerichteten Marketing, das besonders auf ältere Jugendliche zugeschnitten war, die vielleicht gerade für eine wichtige Prüfung lernen mussten. Und auf Familien aus der Mittel- bis Oberschicht, wo die Eltern verantwortungsbewusst genug waren, um ihre Kinder mit der neuesten und besten Technik auszustatten.

RG: Wie hast du den Deal für das *Batman*-Bundle eingefädelt?

DP: Ich hörte, dass Ocean Software gerade eine Million für die Rechte am Namen *Batman* bezahlt hatte. Also traf ich mich mit der Chefetage von Ocean und sagte: „Ich werde euch jetzt ein Angebot machen. Entweder ihr habt den Mut, es anzunehmen, oder ihr werdet mich für verrückt erklären." Ich erzählte ihnen von meinem Plan, ein Bundle zu machen, bei dem *Batman* auf der kompletten Packung aufgedruckt war und zufälligerweise nicht nur das Spiel, sondern auch noch ein Amiga 500 darin zu finden war. Dann versprach ich, dass Commodore sehr viel Geld in die Vermarktung dieses Pakets stecken würde und beide Seiten davon profitieren würden.

Dann stellte ich ihnen drei Bedingungen: Erstens wollte ich für zwei Monate die Exklusivrechte an dem Spiel, bevor es regulär in den Handel kam. Zweitens wollte ich sehr wenig Geld dafür bezahlen und drittens nur 10.000 Stück produzieren. Ocean hatte zweierlei Bedenken: Einerseits befürchteten sie, dass die Händler verärgert reagieren könnten, wenn man nur über ein Bundle an das *Batman*-Spiel kommen könnte – und andererseits, dass sie durch die Zusatzkosten mehr Spiele als zuvor berechnet verkaufen mussten, um Profit zu machen.

Ich erklärte ihnen, dass die Händler sich eher freuen würden, wenn ein Bundle mit Amiga 500 verkaufen konnten, das zehnmal mehr kostete als das Spiel. Schließlich ging Ocean auf mein Angebot ein. Das Ende der Geschichte war, dass die Händler mehr als zufrieden waren, Ocean fünfmal mehr Spiele verkauften, als sie gedacht hatten. Und Commodore ihnen nicht nur 10.000 Stück abnahm, sondern 186.000. So viele *Batman*-Packs verkauften wir nämlich allein in den zwölf Wochen vor Weihnachten! Danach versuchten andere Publisher alles, um in eines unserer folgenden Bundles hineinzukommen.

RG: Warum erinnern sich die Spieler so gern an den Amiga 500?

DP: Die Jugend der Welt lechzte damals nach etwas Neuem, mit dem sie prahlen und ihre Kreativität demonstrieren konnten. Heute noch gibt es Tausende von Amiga-Fans auf der Welt. Und viele frühere Fans sitzen heute auf angesehenen Posten in großen Firmen. Ich bin jedenfalls sehr stolz darauf, meinen Teil zu diesem Erbe beigetragen zu haben.

▶ Im Jahr 1989 nahm der Amiga dann richtig Fahrt auf. Damals erschienen erstmals Spiele, die seine technische Leistungskraft ausnutzten. Ein gutes Beispiel hierfür ist *Shadow of the Beast* von Psygnosis, dessen butterweiches Parallax-Scrolling inzwischen legendär ist. Der Atari ST konnte da nicht mithalten. Vertikales Scrolling stellte ihn zwar vor kein größeres Problem, bei horizontalem Scrolling jedoch musste sich alles auf dem Bildschirm simultan bewegen.

Der A500 war die konsequente Fortführung des C64-Konzepts, was Spiele- und Entwicklerfreundlichkeit betraf. So fanden viele Programmierer, die das 8-Bit-System von Commodore bevorzugt hatten, schnell Gefallen an der neuen Plattform. David Mowbray war sowohl auf ST als auch Amiga zu Hause: „Der Amiga war vertrauter für mich", sagt er. „Ich lernte zuerst den 68000er-Assembler auf dem ST und arbeitete mich in dessen Software-Sprites ein. Aber es gab dort kein Hardware-Scrolling wie auf dem C64. Es war eine ganz andere Art zu entwickeln, sie ähnelte mehr dem Spectrum. Der Übergang zum Amiga war dann wie eine Heimkehr, er war wie ein C64 mit Turbolader."

Shadow of the Beast war nur einer von mehreren bahnbrechenden Titeln, die für den



» [Amiga] Durch das *Batman*-Bundle sprangen die Verkaufszahlen des Amiga Ende 1989 in die Höhe.

Wichtige Amiga-Studios



BITMAP BROTHERS

ERSTER AMIGA-TITEL: 1988

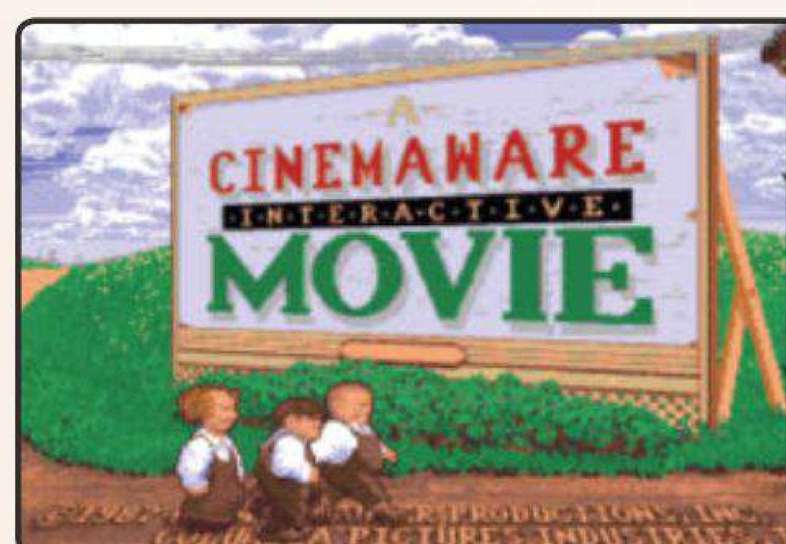
■ Von den Bitmap Brothers kamen in erster Linie futuristische Titel mit schnellem Gameplay und hitverdächtigem Soundtrack. Highlights: *Xenon 2*, *The Chaos Engine* oder die *Speedball*-Reihe.

BULLFROG

ERSTER AMIGA-TITEL: 1988

■ Bullfrog war das Synonym für die Götterspiele von Peter Molyneux. Das Studio veröffentlichte viele Klassiker wie *Populous*, *Powermonger*, *Populous 2*, *Syndicate* und *Theme Park*.





CINEMAWARE

ERSTER AMIGA-TITEL: 1987

■ Bei Cinemaware lag der Fokus weniger auf der Spielmechanik und mehr auf den kinoreifen Zwischensequenzen und der Geschichte, etwa bei *Defender of the Crown*, *It Came From the Desert* oder *Wings*.

GREMLIN INTERACTIVE

ERSTER AMIGA-TITEL: 1988

■ Gremlin versorgte den Amiga während der gesamten Lebensspanne des Homecomputers mit einer Vielzahl von Titeln. Zu den bekanntesten zählen Rennspiele wie *Lotus*, *Top Gear* und *Zool*.



»Der Amiga war wie ein C64 mit Turbolader.«

DAVID MOWBRAY



» [Amiga] Klassiker wie *Turrican* standen Spielautomaten in nichts nach.

Amiga erschienen – im gleichen Zeitraum wurden auch *Lemmings*, *Xenon 2* und *Populous* veröffentlicht. Diese Spiele wurden zum Synonym für den Amiga und machten deutlich, dass er die überlegene Spieleplattform im Vergleich zum Atari ST darstellte.

Nicht zuletzt wegen des relativ günstigen Preises verkauften sich die Geräte sehr gut. Doch Jeff kritisiert, das Commodore USA selbst nach der Veröffentlichung des A500 dessen hervorragende Eignung als Spielemaschine verleugnete: „Wir räumten unsere Regale bei Toys'R'Us und machten Platz für Nintendo und Sega." Die Verantwortlichen in Europa hingegen begriffen die Wichtigkeit der Spiele für den A500 und führten Entertainment-Bundles ein, die den Computer und ein Softwarepaket enthielten.

Ein typisches solches Bundle war *Cartoon Classics Set* von 1991, in dem *Lemmings* und *The Simpsons: Bart Vs. The Space Mutants* sowie auch das weniger bekannte Lizenzprodukt *Captain Planet* enthalten war. Außerdem enthielten diese Pakete auch Anwendungen wie *Deluxe Paint*, die auch auf der Schachtel abgebildet waren – allerdings nicht so groß wie die Spiele.

Vieler dieser Bundles verkauften sich sehr gut. Das erfolgreichste war das *Batman Pack*. Es enthielt das allgegenwärtige *Deluxe Paint II*, *The New Zealand Story*, *F/A-18 Interceptor* und natürlich *Batman*. 1989 war der Höhepunkt einer Batman-Welle, vor allem begründet durch den Film von Tim Burton, der in Deutschland der zweiterfolgreichste Film des Jahres hinter *Indiana Jones 3* war. In Europa brachte dieses eine Paket etwa zwei Millionen neue Spieler zum Amiga 500, der so der mit Abstand meistverkaufte Computer im Weihnachtsgeschäft wurde. Als 1989 zu Ende ging, war der A500 die beliebteste Plattform in Europa, während er in seinem Heimatland schon so gut wie aus den Regalen verschwunden war.

Auch in den 90er Jahren konnte sich der Amiga gegen andere 16-Bit-Systeme behaupten, was vor allem neuen Modellen wie dem A500+ mit verbessertem Chipsatz, dem A600 und ein wenig auch dem CDTV ▶





PSYGNOSIS

ERSTER AMIGA-TITEL: 1986

■ Das aus den Überresten von Imagine Software hervorgegangene Studio wurde mit Titeln wie *Lemmings* oder *Shadow of the Beast* zu einem der besten für den Amiga. Später setzte es den Erfolg auf der PlayStation fort.

RAINBOW ARTS

ERSTER AMIGA-TITEL: 1987

■ Der deutsche Publisher und Entwickler hatte eine Vorliebe für herausfordernde Titel wie *X-Out* oder *Turrican*. Großartige Köpfe wie Manfred Trenz oder Chris Hülsbeck standen dort unter Vertrag.





SENSIBLE SOFTWARE

ERSTER AMIGA-TITEL: 1989

■ Das Studio von Jon Hare war dafür bekannt, dass in jedem Titel viele kleine Männchen herumliefen. Zum ersten Mal kam das bei *Mega-Lo-Mania* vor, später auch bei *Cannon Fodder* und *Sensible Soccer*.

TEAM17

ERSTER AMIGA-TITEL: 1991

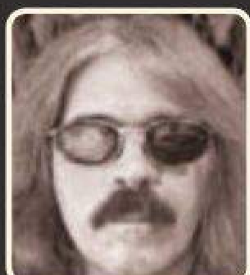
■ Wie Gremlin hatte auch Team 17 ein goldenes Händchen für Titel aus vollkommen unterschiedlichen Genres. Einige Beispiele sind *Alien Breed*, *Body Blows*, *Superfrog* und der Party-Klassiker *Worms*.





Technik-Insider

Commodore-Ingenieur Dave Haynie über den Amiga 500.

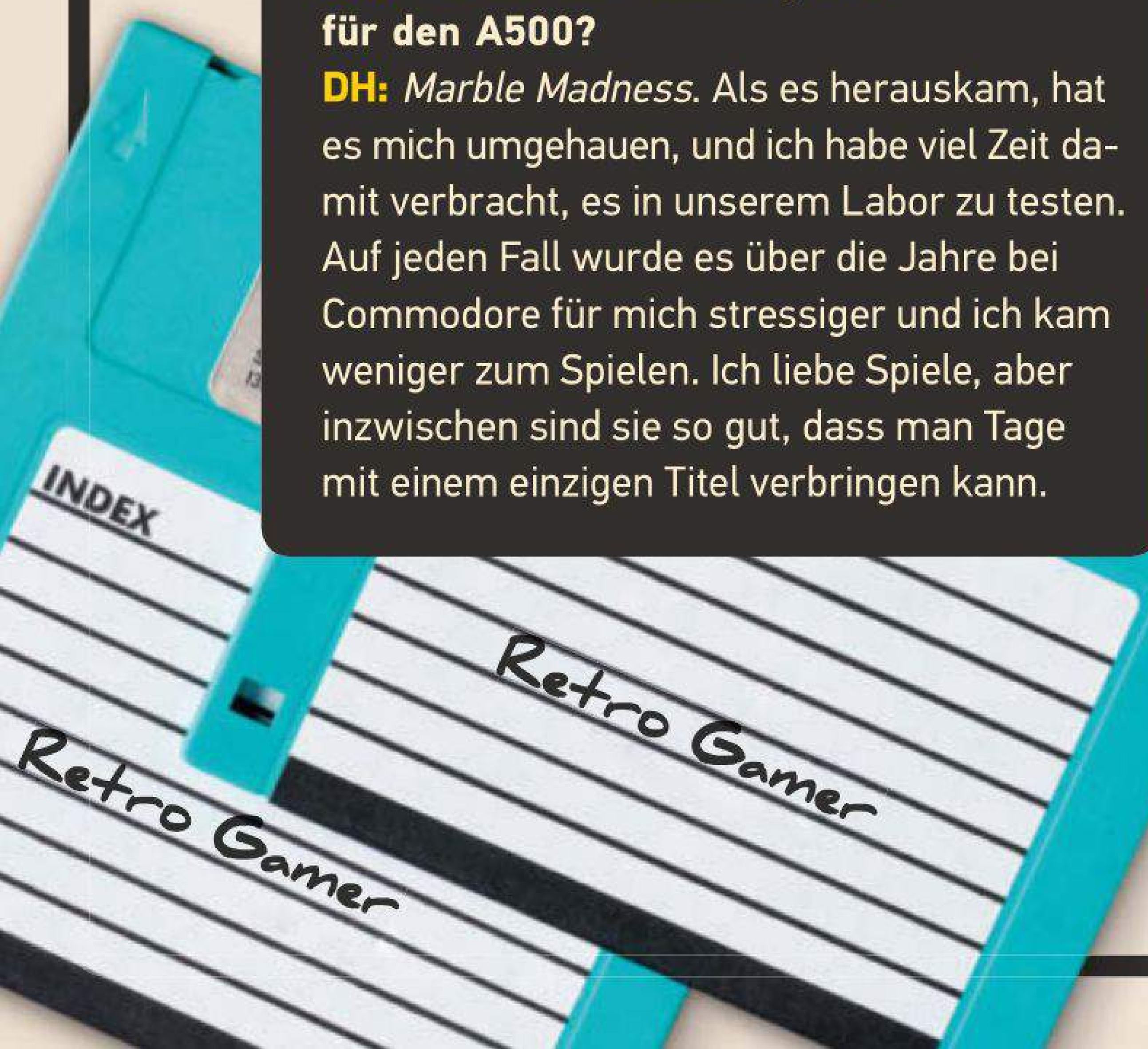


RG: Was war deine Rolle beim Amiga 500?
DH: Ich kam 1986 aus der 8-Bit-Welt zum Amiga-500-Projekt. Da ich im Vorjahr einen A1000 gekauft hatte, konnte ich schon dafür programmieren. Wir versuchten, die Chefetage von neuen C128-Versionen zu überzeugen, aber es ging schon alles Richtung Amiga.

RG: Warum hatte es das Gerät im Vergleich zum C64 in den USA so schwer?
DH: Die Marketing-Abteilung von Commodore in den USA hatte keine Ahnung, wie sie das Gerät vermarkten sollte. Das AmigaOS war damals besser als alles von Microsoft oder Apple, also gehörte das Gerät in einen Computerladen. Commodore wollte es aber über Kaufhäuser und Supermärkte vertreiben. So war es für echte Computerläden unrentabel, den Amiga 500 zu führen, da sie ihn über Großhändler bestellen mussten und die Kaufhäuser direkt bei Commodore ordern konnten. Beim C64 war es ähnlich gewesen: Mancher Computerladenbesitzer sah den C64 im Kaufhaus für weniger Geld, als er selbst seinem Großhändler bezahlen musste. So verbaute sich Commodore die eigene Zukunft durch kurzsichtige Profitgier.

RG: Und wieso dann der große Erfolg in Europa?
DH: Genau das Gegenteil zu den USA – hier wurde er richtig vermarktet und verkauft. Wenn man eine Zeitschrift aufschlug oder fernsah, kam man nicht am A500 vorbei. Außerdem stellten Acorn, Schneider und so weiter weniger große Konkurrenten dar wie Apple in den USA.

RG: Was ist dein Lieblingstitel für den A500?
DH: *Marble Madness.* Als es herauskam, hat es mich umgehauen, und ich habe viel Zeit damit verbracht, es in unserem Labor zu testen. Auf jeden Fall wurde es über die Jahre bei Commodore für mich stressiger und ich kam weniger zum Spielen. Ich liebe Spiele, aber inzwischen sind sie so gut, dass man Tage mit einem einzigen Titel verbringen kann.





» [Amiga] *Super Hang-On* ist eine der besseren Arcade-Umsetzungen für den Amiga 500.

»Immerhin hatten wir eine schöne Zeit.«
JEFF PORTER

zu verdanken war, einem konsolenartigen A500, der CD-ROMs abspielen konnte. Allerdings litten diese Modelle unter schlechter Vermarktung und zu hohen Produktionskosten – so waren für das erste CD-ROM-Laufwerk des CDTV stolze 500 Dollar fällig. Als Jeff Porter die Produktion des überarbeiteten Modells übernahm, entdeckte er in Japan ein Laufwerk mit einem anderen Funktionsprinzip, aber ähnlicher Leistung für nur 15 Dollar.

Beim A600 liefen die Dinge noch um einiges weiter aus dem Ruder, berichtet Jeff: „Mehdi Ali, der damalige CEO von Commodore, stellte jemanden namens Bill Sydnes ein. Der behauptete, die Herstellungskosten des A500 halbieren zu können, was natürlich Musik in Mehdis Ohren war. Die neue Rechnerversion sollte A300 heißen. Am Ende mussten wir den Rechner in A600 umbenennen, weil er sogar noch teurer war als der A500!"

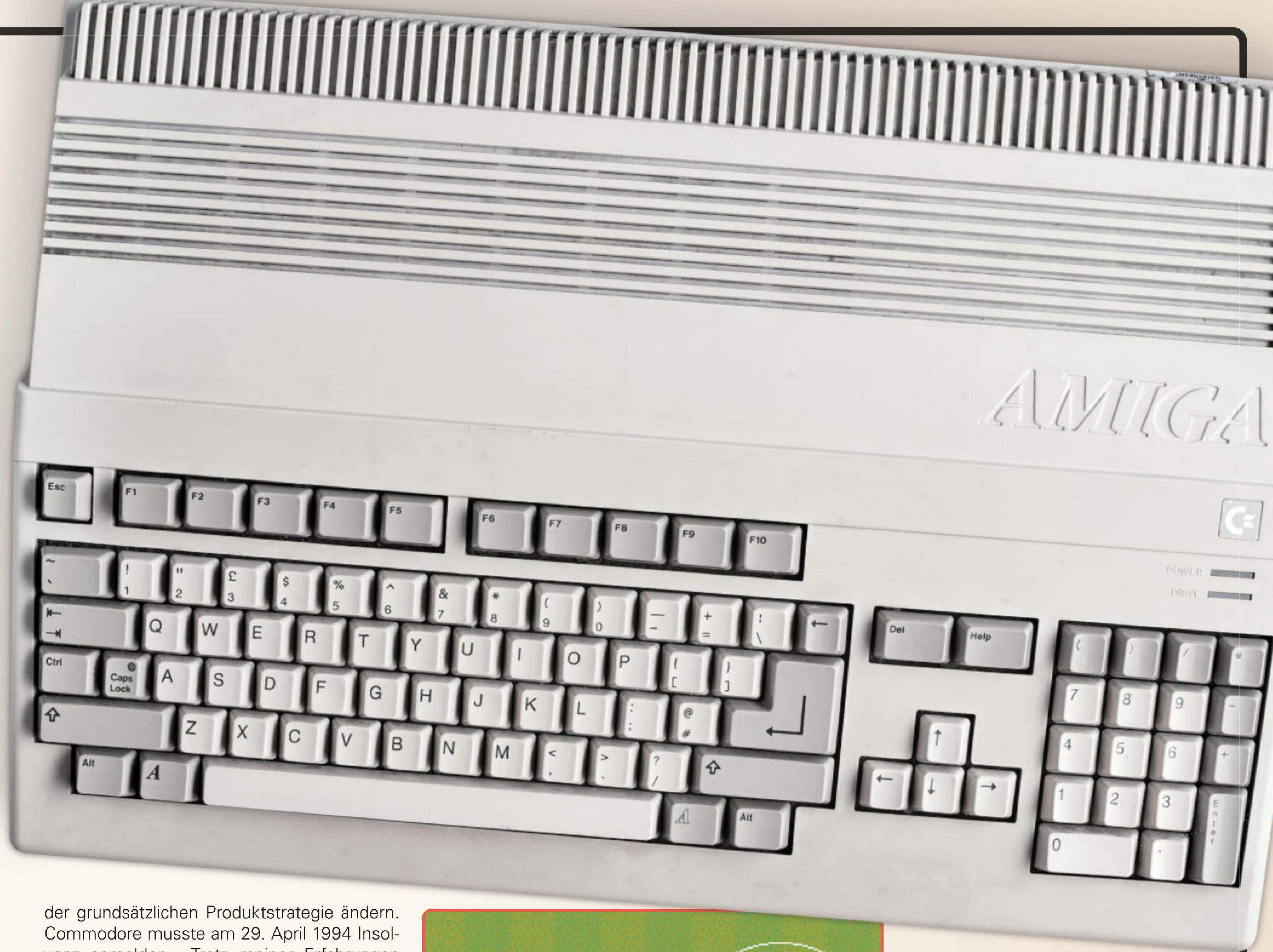


» [Amiga] Trotz mauem Gameplay zog die Grafik von *Shadow of the Beast* die Spieler in ihren Bann.

Viele der Fehler wurden in Commodores Heimatmarkt USA begangen. Als Commodore Marktanteile zu verlieren begann, versuchte man, so viel wie möglich aus den bestehenden Produkten herauszupressen, statt genügend Mittel in die Entwicklung besserer Modelle zu investieren. Als die 32-Bit-Systeme A1200 und A4000 schließlich Ende 1992 herauskamen, war es schon zu spät. Sie boten zu wenig Leistung und konnten sich nicht gegen die viel leistungsfähigere Konkurrenz der Intel 486er und später Pentium-PCs behaupten.

Spieleentwickler, die sich auf dem Amiga einen Namen gemacht hatten, sahen sich nach anderen Plattformen um, und die Verantwortlichen bei Commodore taten wenig, sie davon abzuhalten. „Mehdi führte den A1200 am Tag nach Thanksgiving für nur ein paar Dollar mehr als den A600 ein", schimpft Jeff. „Und das, obwohl die Lager noch voll vom A600 waren und er noch so gut wie keine A1200er hatte. Das war beinahe das letzte Weihnachten für die Firma. Er hat das Ganze dann ein Jahr später wiederholt – und das war's dann."

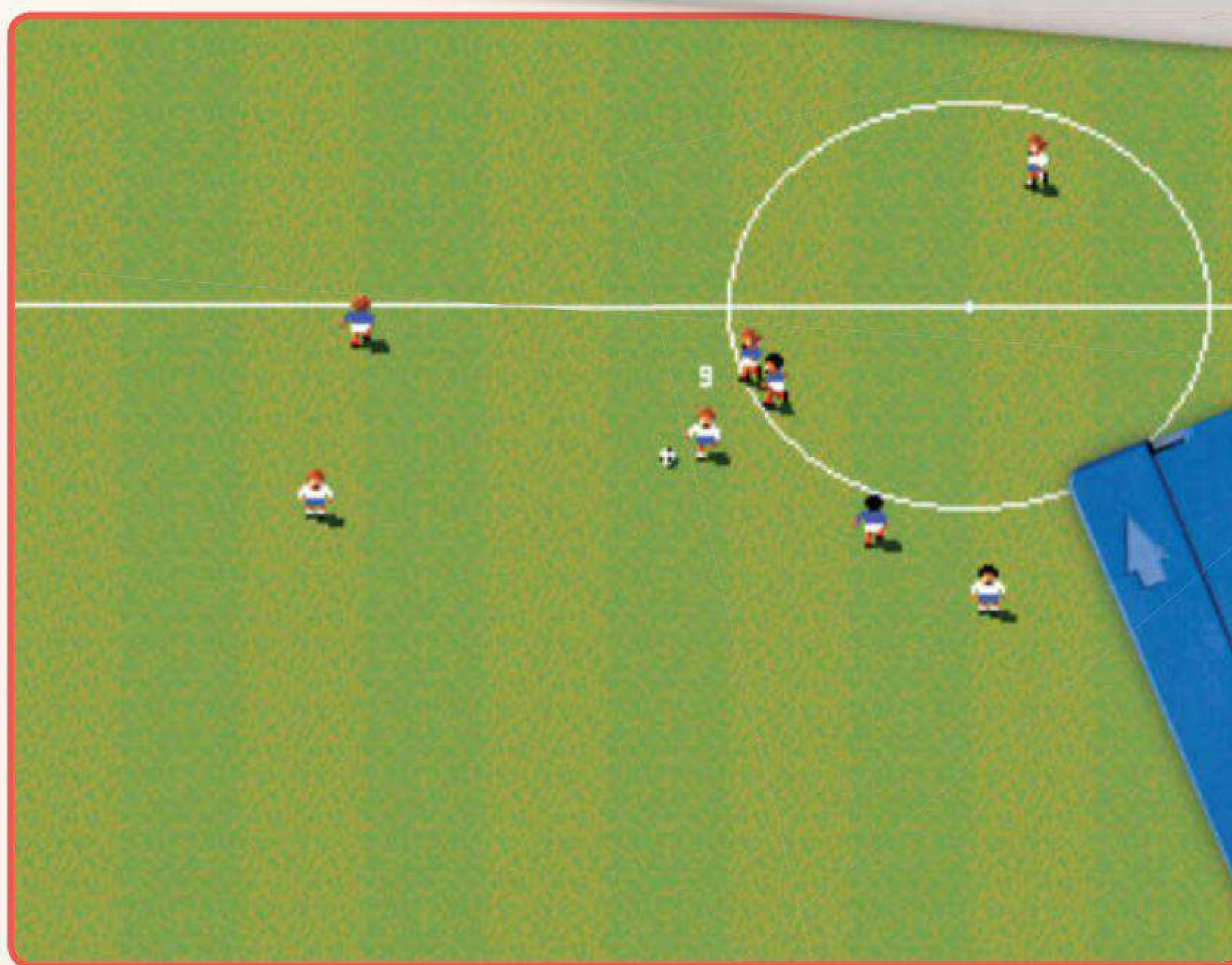
Obwohl es in Europa besser lief, konnten die dortigen Niederlassungen nichts an



der grundsätzlichen Produktstrategie ändern. Commodore musste am 29. April 1994 Insolvenz anmelden. „Trotz meiner Erfahrungen mit dem A500 hat man nicht auf mich gehört", beklagt sich Jeff. „Immerhin hatten wir eine schöne Zeit."

Man kann vermuten, dass die Mehrheit der Entwickler von Commodore, die an jenem Tag ihren Arbeitsplatz verloren, seine Meinung teilte. Die beiden einzigen profitablen Töchter waren am Ende Commodore Deutschland und Commodore UK, wovon Letztere noch versuchte, die gesamte Firma aufzukaufen. Doch ihre Mittel reichten nicht aus. Schließlich fiel Commodore 1995 für 14 Millionen US-Dollar an den deutschen PC-Fabrikanten Escom.

Gerade, weil der Amiga 500 im amerikanischen Heimatmarkt keine große Rolle spielte, kann man Deutschland als die eigentliche Heimat des Homecomputers bezeichnen. Vor allem auch angesichts der schieren Menge an Spielen, die von deutschen Entwicklern für Amiga programmiert wurden. Noch heute halten Veteranen das Gerät in bester Erinnerung. Chris Hülsbeck fasst seine Wertschätzung noch einmal zusammen: „Als der Amiga eingeführt wurde, war er ein Quantensprung. Es ist schade, dass es so enden musste, doch ich blicke gern zurück und werde die damalige Zeit nie vergessen – und bestimmt auch nicht die Entwickler, kreativen Köpfe und Fans, die das alles möglich gemacht haben!"


» [Amiga] Für Sensible Software war *Sensible Soccer* ein Riesenhit.

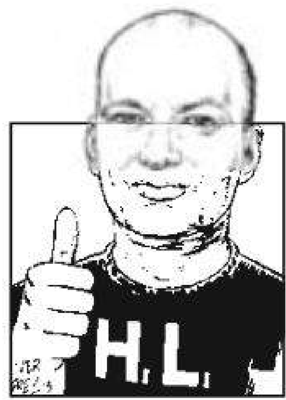
Wir bedanken uns bei allen Interviewpartnern und bei Adam Spring (Remotely Interested Podcast) sowie bei Zachary Weddington (Viva Amiga). Wenn ihr mehr wissen wollt, besucht die Seiten von Jeff Porter (www.porterdigitalsignage.com) und Chris Hülsbeck (www.huelsbeck.com).





Wayne Gretzky Hockey

BETHESDAS EISZEIT.



» PUBLISHER: BETHESDA SOFTWORKS
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: AMIGA

Von Heinrich Lenhardt

Der längst für Open-World-Spiele bekannte Publisher fing mal mit einer eng abgegrenzten Eisfläche an: Dieses Frühwerk von Bethesda Softworks hatte weder Drachen noch Mutanten, sondern Bodychecks, Zambonis und Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Ungewöhnliche Steuerung, realistische Regeln und übersichtliche Krümelgrafik sorgten für Simulationsspielgefühl.

Die Spieler sind zur Drittelpause in der Kabine verschwunden, tanken Flüssigkeiten nach und lauschen den weisen Worten des Trainers. Jetzt schlägt die Stunde des Zamboni-Fahrers: Gemütlich klappert er mit seiner Eisglättungsmaschine die zerkratzte Spielfläche ab. Wer eine meditative Entspannungsübung an seinem Amiga braucht, kann bei *Wayne Gretzky Hockey* zugucken, wie das Zamboni-Sprite Reihe für Reihe seine Arbeit verrichtet. Dieses Spektakel lässt sich per Mausklick jederzeit abbrechen, um mit dem eigentlichen Eishockeyspiel fortzufahren. Doch gern gönnen wir dem dynamisch ramponierten Eis einen letzten stolzen Blick, schließlich haben die herumkurvenden Spieler Pixel für Pixel das frische Blau in aufgekratztes Weiß verwandelt. Da erkennt man, in welchen Zonen Hochbetrieb herrschte und wo sich die Akteure eher seltener tummelten. Bis die Maschine anrollt, um die Spuren des zurückliegenden Drittels in Schrittgeschwindigkeit zu beseitigen.

Die dynamische Eisabnutzung ist eines dieser vielen witzigen Details, die *Wayne Gretzky Hockey* einen angenehmen Simulationshauch verleihen. Spielernamen und Trikotfarben ändern, Statistiken speichern und ausdrucken, selbst in die Partie eingreifen oder sich auf die Trainerrolle beschränken: Da spielte Bethesda in einer anderen Liga als die üblichen Action-Sporttitel dieser Periode. Die Eishockeyregeln werden vom Abseits bis zum Zwei-Linien-Pass genau befolgt, Fouls führen gelegentlich zu einem Power Play und Spieler mit erhöhter Aggressivitätswirkung liefern sich spontane Faustkämpfe. Das Niveau der beiden Mannschaften lässt sich ebenso einstellen wie die Spieldauer.

Die auf den ersten Blick so mickrig wirkende Grafik weiß man auch bald zu schätzen, denn die Vogelperspektive sorgt für Übersicht. Es hat etwas für sich, die Action dem Computer zu überlassen und dem Geschehen einfach zuzugucken, so überzeugend fühlt sich der Spielfluss an. Greift man aktiv ins Geschehen ein, ist Teamwork entscheidend. Wir steuern nicht automatisch den Spieler in Puckbesitz, sondern müssen in allen Situationen auf unsere Position achten und können per Mausklick die KI-Kollegen um ein Zuspiel bitten. Geskatet wird in Richtung des Cursors, und je weiter der von unserer Spielfigur entfernt ist, desto energischer gibt sie Gas.

Bethesda Softworks veröffentlichte in den USA auch Football-, Basketball- und Bowling-Simulationen, ist aber letztendlich kein Sportspiel-Imperium geworden. Nach dem Eishockeystar Wayne Gretzky angelte man sich den *Terminator* als nächste Lizenz und produzierte damit Actionspiele unterschiedlicher Qualität. 1994 erschien dann das erste Kapitel der Rollenspielserie *The Elder Scrolls*, das die weitere Firmengeschichte nachhaltig prägen sollte.

Für Wayne Gretzky war die Bethesda-Eishockeysimulation der erste und zugleich beste offizielle Spielauftritt, auch wenn sich die Präsenz der kanadischen Legende auf ein Packungsfoto beschränkte. Heute sitzt Gretzky im Vorstand der Edmonton Oilers, deren Jungstar Connor McDavid Coverstar des neuen Sportspiels *NHL 18* ist. Ob da eine Zamboni ähnlich charmant Pixel-Eiskratzer wegradiert wie vor 29 Jahren auf dem Amiga, darf bezweifelt werden. *




0 CANADIENS
94 L:3
GRETZKY
HOCKEY
#1

40 JAHRE

commodore

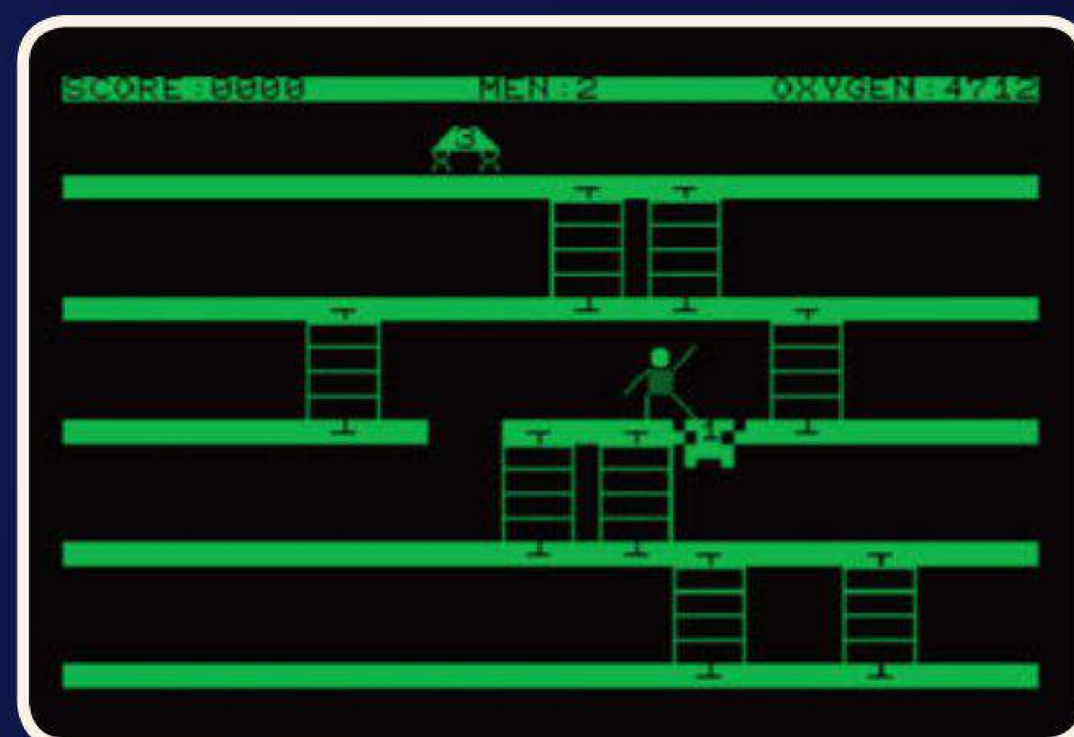


PET

ZUR FEIER DES 40. JUBILÄUMS DES PET VON COMMODORE ERINNERT **RETRO GAMER** AN DAS OFT VERGESSENE SYSTEM. WIR STELLEN DIE BESTEN TITEL VOR UND BESCHREIBEN DIE KARRIERE-ANFÄNGE EINIGER BERÜHMTHEITEN.

Die Geschichte des Commodore PET beginnt mit seinem Vorgänger, dem KIM-1. Das war ein Computer auf einer Einzelplatine, der auf dem 6502-Prozessor von Chuck Peddle von MOS Technologies basierte. Später übernahm Jack Tramiels Commodore MOS und Peddle und zog die Herstellung eines vollwertigen Personal Computers in Erwägung. Währenddessen verkaufte sich der Apple I von Steve Wozniak und Steve Jobs nur langsam und Peddle zeigte Commodore, wie ihre ROMs mit der Apple-I-CPU funktionieren konnten. Dies führte zu einem außergewöhnlichen Treffen zwischen Commodore und Apple, bei dem ein Zusammenschluss auf der Tagesordnung stand, zu dem es aber bekanntermaßen nie kam.

Im Januar 1977 kündigte Commodore schließlich den PET (Personal Electronic Transactor, aber auch als pet, „Haustier", lesbar) an, und ein Rennen um den ersten Personal Computer begann. Apple hatte mit seinem Apple II die Nase vorn, der im Juni erschien. Allerdings konnte Apple nur fünf Geräte pro Tag fertigen, im Vergleich zu 30 PETs, die Commodore schaffte. Das Rennen um die schiere Anzahl schien jedoch zunächst eine dritte Firma zu gewinnen, nämlich Radio Shack mit ihrem TRS-80. Für diesen gingen in den ersten sechs Wochen über 10.000 Vorbestellungen ein, von denen Ende des Jahres 5.500 ausgeliefert waren. Im folgenden Jahr schaffte Apple dank ihres ersten Diskettenlaufwerks und ihrer „Killer-App" *VisiCalc* aber den Umschwung.



» [PET] ***PET Panic*** **ist an den Klassiker** ***Space Panic*** **angelehnt, bei dem ihr Monster in Löchern festsetzen müsst.**

Der PET sollte eigentlich zunächst „Personal Electronic Computer" heißen, doch Peddle gefiel die Abkürzung PEC nicht besonders und so wählte er stattdessen das Wort „Transactor". Einige Angestellte bei Commodore nannten das Gerät scherzhaft „Peddles Ego-Trip". Das Anhängsel „2001" des ersten Modells kam von Commodore Japan, die für die Tastatur eine Schriftart wählten, die sehr ähnlich zur der von HAL aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum* war. Auf den Tasten waren auch die Symbole abgebildet, die man durch Tastenkombinationen erreichen konnte.

Einer der ersten PET-Programmierer war Leonard Tramiel, der Sohn von Jack Tramiel. Er schrieb eine *17-und-4*-Simulation, die auf diversen Messen gezeigt wurde, und eine grafische Version von *Lunar Lander*, einem beliebten Programm für den KIM-1. ▶

DIE WICHTIGSTEN PET-TITEL



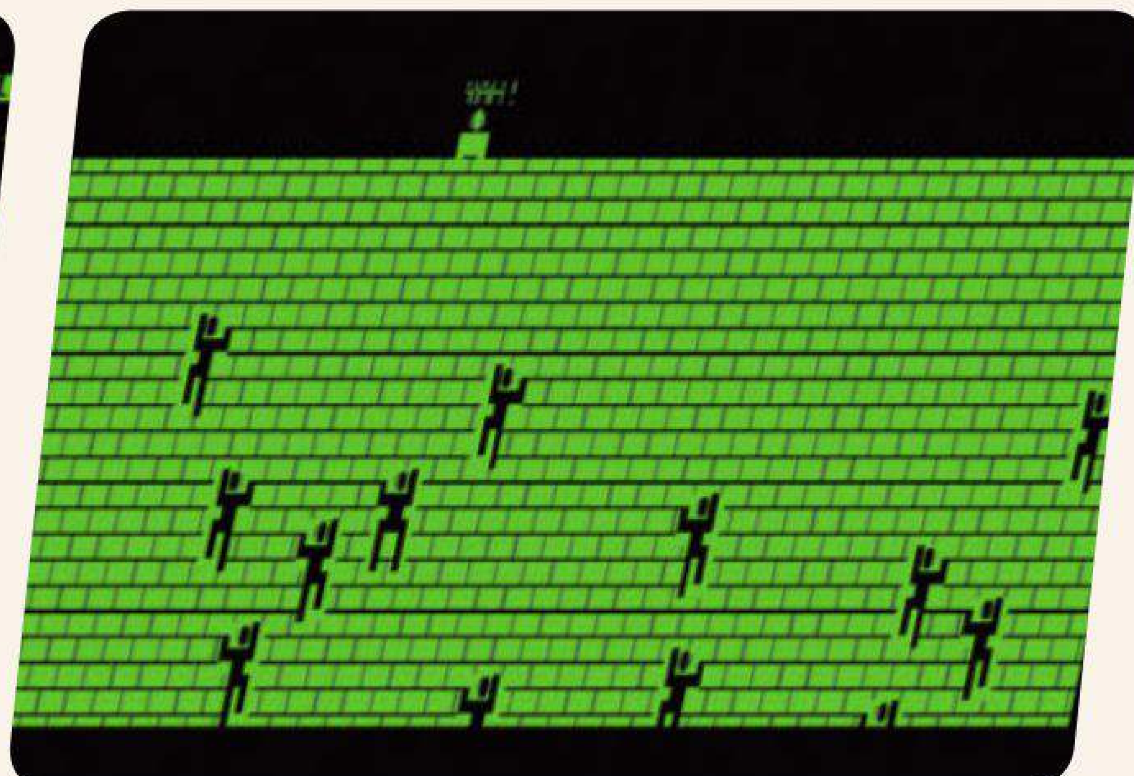
COSMIC JAILBREAK
COMMODORE

■ Dieser Titel basiert auf dem wenig bekannten Automaten *Cosmic Guerilla* von Universal. Ihr müsst in *Space Invaders*-Manier vom unteren Bildschirmrand aus verhindern, dass Aliens Steine aus einer Gefängnismauer ziehen, um die Insassen zu befreien.



MILLIPEDE
ON-LINE SYSTEMS

■ Der Automatenklassiker *Millipede* (der auch als Ataris Nachfolger zu *Centipede* bekannt wurde) bekam 1981 diese inoffizielle Umsetzung, die in Maschinensprache programmiert war. Die Firma nannte sich später Sierra On-Line und wurde für ihre Adventures berühmt.

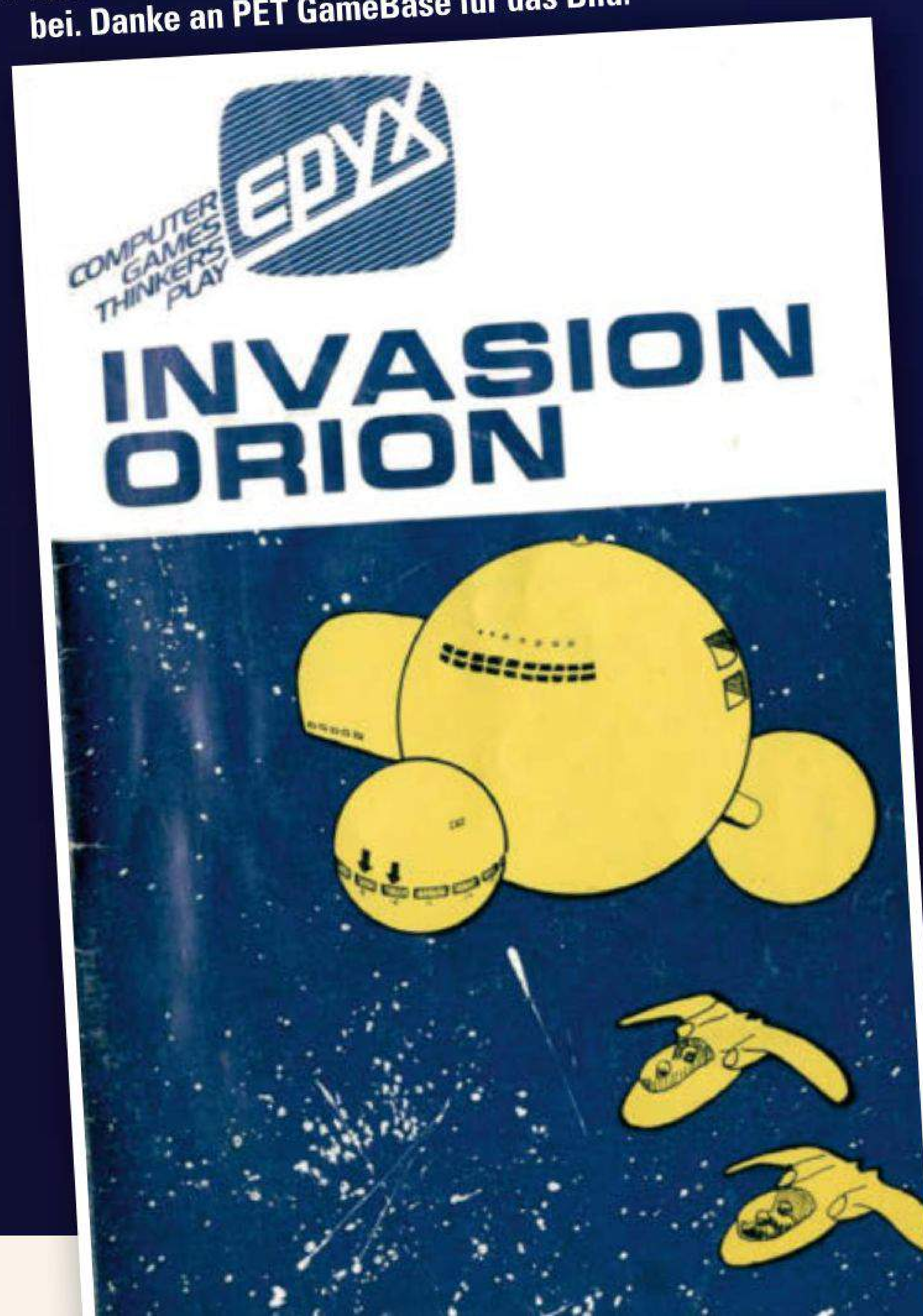


SEIGE
MIKE SINGLETON/POSTERN

■ Ignoriert den Rechtschreibfehler („*Seige*“ statt „*Siege*“), der sogar im Spiel selbst zu finden war, und fokussiert euch darauf, die an der Burgmauer hochkletternden Angreifer abzuwehren. Sobald nur einer nach oben kommt, heißt es nämlich für euch „Game over“!

Die runden Ecken des Prototyps wurden durch ein eckiges Metallgehäuse ersetzt, das von Commodores Aktenschrankabteilung hergestellt wurde, wobei die Tasten an einen Taschenrechner erinnerten. Schon der erste PET 2001 hatte eine Tastatur mit 69 Tasten, eine Datasette und einen Monitor. Obwohl es keine Grafik gab, konnte man den integrierten Zeichensatz nutzen, um Bilder darzustellen (dies wurde in Anlehnung an ASCII als „PETSCII“ bezeichnet). Es gab Linien, Formen, Punkte und sogar Kartensymbole. Allerdings fehlten der beim Apple II vorhandene Sound und dessen Controller-Anschlüsse, sodass der besser für Spiele geeignet blieb.

» *Invasion Orion* lag eine detaillierte Anleitung bei. Danke an PET GameBase für das Bild.



» ICH PROGRAMMIERTE EINE MENGE SPIELE, ABER KEINES IST SO UNVERGESSEN WIE *AIR ATTACK*. «

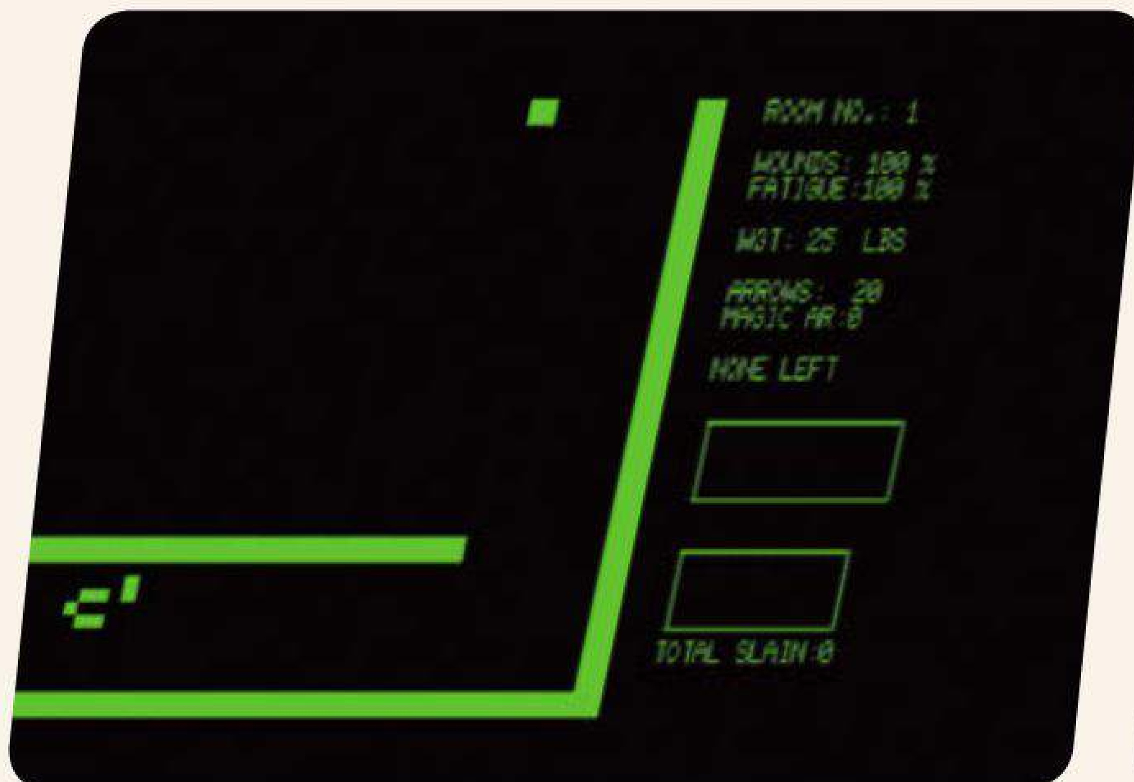
PETER CALVER

Alle drei Rechner nutzten Microsoft Basic, wobei Commodore einen geschickten Deal einfädelte und eine feste Summe (man munkelt von nur 10.000 Dollar) statt Lizenzgebühren zahlte, um die Programmiersprache beim PET und zukünftigen Geräten nutzen zu können. Apple musste Insiderangaben zufolge die doppelte Summe berappen, und der TRS-80 implementierte zunächst Tiny Basic, wechselte dann aber 1978 ebenfalls zum Microsoft-Dialekt, wofür etwa 40.000 Dollar fällig wurden. Viele frühe Titel waren in BASIC programmiert, sodass man sie vergleichsweise leicht portieren konnte.

Wir sprachen mit Jay Balakrishnan, dem Gründer von Human Head Software. Er erzählt: „Im April 1978 kaufte ich mir einen PET mit 8 KB RAM für 800 Dollar in einem Computerladen in Los Angeles. Das 4-KB-Modell kostete nur 600 Dollar, sodass ich 200 Dollar für die zusätzlichen 4 Kilobytes bezahlte!“ Jay kam über einen Kurs für den Großrechner IBM 360 zum Programmieren. „Es gab so gut wie nirgends Informationen über Personal Computer. In den letzten drei Jahren an der Uni entwickelte ich eine Leidenschaft für das Entwickeln und lernte mehr als 20 Programmiersprachen. So konnte ich von Anfang an für den PET entwickeln.“

Es gab keinerlei Assembler für den 6502 des PET, also begann Jay, einen solchen zu entwickeln, nachdem er Tom Rugg bei seinem Buch „32 BASIC Programs for the Commodore PET“ geholfen hatte. So wurde *HesBal* (*Basic Assembler Language*) vom IBM-Großrechner inspiriert. „Tom fand, dass *HesBal* gut genug war, um es kommerziell zu vertreiben“, erinnert sich Jay. „Ich programmierte ein paar Monate lang *HesEdit*, den ersten Vollbild-Editor für den PET. *HesBal* war der weltweit erste 6502-Assembler. Ich hatte mir geschworen, mit 25 meine erste eigene Firma gegründet zu haben. So hob ich an meinem 25. Geburtstag Human Engineered Software (HES) aus der Taufe und verkaufte *HesBal* und *HesEdit* zusammen für 16 Dollar.“

Anfang 1978 kam der PET nach Europa und konnte dort ebenso Eindruck schinden. Der Autor Douglas Adams (*Per Anhalter durch die Galaxis*) erinnert sich in seinem Buch *Lachs im Zweifel* an seine erste Begegnung mit dem PET in einem Elektrogeschäft in London: „Er war ein ziemlich großes pyramidenförmiges Ding, an dem oben ein Bildschirm saß, der ungefähr so groß wie eine Tafel Schokolade war. Fasziniert strich ich eine Weile drum herum. Aber es hatte



TEMPLE OF APSHAI

AUTOMATED SYSTEMS/EPYX

■ Epyx nutzte die *Dunjonquest*-Engine für diverse Rollenspiele mit Action-Komponente, von denen die Trilogie *Temple Of Apshai* zur Beliebtesten wurde. Die Raumbeschreibungen in der Anleitung trugen viel zur Atmosphäre bei. Später kam der Titel auch für VC-20 und C64.



OURANOS!

AKA WEATHER WAR, CURSOR

■ Bei diesem spaßigen Titel, der von Kathy Higby programmiert und von der Zeitschrift *Cursor* veröffentlicht wurde, versuchen zwei Zauberer, sich gegenseitig das Haus beziehungsweise dessen Ziegel zu zerstören. Und zwar mit Zaubern wie Regen, Hagel, Blitz oder Tornado.



» Die simple Anleitung für *3D StarTrek*, aus den PET-GameBase-Archiven.



» [PET] *Lunar Lander* stammt von Leonard Tramiel, dem Sohn des Gründers von Commodore.

keinen Zweck. Ich konnte mir beim besten Willen nicht vorstellen, wie ein Computer […] von Nutzen sein sollte." Auch Jeff Minter (*Tempest*) fing auf dem PET mit dem Programmieren an, zuerst in BASIC und später in Maschinensprache. Die ersten kommerziellen Spiele von Mike Singleton (*Siege*, *Ski* und *Space Ace*) erschienen ebenfalls auf dem PET.

Auch Peter Calver, der Gründer von Supersoft, brachte sich BASIC und Assembler im Selbststudium bei. „Nach der Gründung von Supersoft kamen viele Entwickler auf mich zu und wollten ihre Titel veröffentlichen. Das war gut, denn sie konnten alle viel besser programmieren als ich", erzählt er uns. „Ich entwickelte eine Menge PET-Spiele, aber keines sollte so unvergessen bleiben wie *Air Attack*." Wir fragten ihn nach seiner Inspiration zu dem Titel. „Im Sommer 1979 berichtete mir mein Bruder von einem Automaten namens *Canyon Bomber*. Ohne es selbst je gesehen zu haben, programmierte ich es für den PET, nur nach der Beschreibung meines Bruders. Nach einiger ▶

PET GAMEBASE

DIE BEIDEN RETRO-FANS „JONBOS" UND „MAD" VON DER PET GAMEBASE KÜMMERN SICH UM ALTE PET-TITEL UND BEANTWORTEN UNS EIN PAAR FRAGEN.

RG: Warum ist es wichtig, dieses Erbe zu erhalten?

JonBos: Das sind die Ursprünge der Computerspiele! PET-Entwickler mussten eine Leidenschaft dafür haben und auf Draht sein.

Mad: Die alte Hardware und magnetische Speichermedien werden nicht ewig halten. Man sieht auch, wie weit sich die Spiele seit 1977 entwickelt haben, als noch jedes Byte zählte.

RG: Wie viele Spiele konntet ihr erhalten?

J: Die meisten bekannten – uns fehlen nur noch wenige. Es gibt aber ein paar deutsche und andere ausländische Titel, die wir nicht auftreiben konnten.

M: Die GameBase hat bisher 651 Einträge, darunter auch viele richtige Anwendungen. Das ist für einen Lern- und Schulcomputer viel.

RG: Gibt es so etwas wie den „Heiligen Gral"?

J: *Dungeons Of Death* war so einer und Mad hat ihn gefunden, was grandios war.

M: *The Dragon's Eye* von Automated Simulations – Southern Software (Epyx). Wir haben eine C64-Umsetzung davon, da es in Commodore BASIC geschrieben war. Es ist schwer, auch nur ein Foto der Original-Kassette aufzutreiben!

RG: Wie kann man euch helfen?

J: Wenn ihr die fehlenden *Dunjonquest*-Titel findet, wäre das prima.

M: Wenn jemand einen der Titel kennt oder besitzt, der nicht in unserer GameBase ist, wären wir für ein Image oder die Kassette wirklich sehr dankbar!

RG: Was sind eure absoluten PET-Lieblingstitel?

J: Das Rollenspiel *Telengard* und *Car Race* von Satoru Iwata *(der von 2002 bis zu seinem Tod 2015 CEO von Nintendo war, Anm. d. Red.)*. Das war eines seiner ersten Spiele und noch dazu auf dem PET! Mein erstes Spiel für den Emulator war *Scramble*, immer noch einer meiner Favoriten.

M: *Nightmare Park* von Bob Chappell, *Space Invaders* und *Night Race*. Erst kürzlich schickte mir ein Ex-EA-Entwickler das Spiel *Paladin*. Besser sind 16K-Shooter auch nicht!

RG: Was haltet ihr von den neuen Indie-Titeln?

J: Sie demonstrieren die Leidenschaft und das Talent der Fans. Bei manchen modernen Titeln bleibt uns die Spucke weg!

»ICH WUSSTE UM MEINE DROHENDE ENTLASSUNG UND BAUTE MIR MIT DEM PET EIN ZWEITES STANDBEIN AUF.«

PETER CALVER

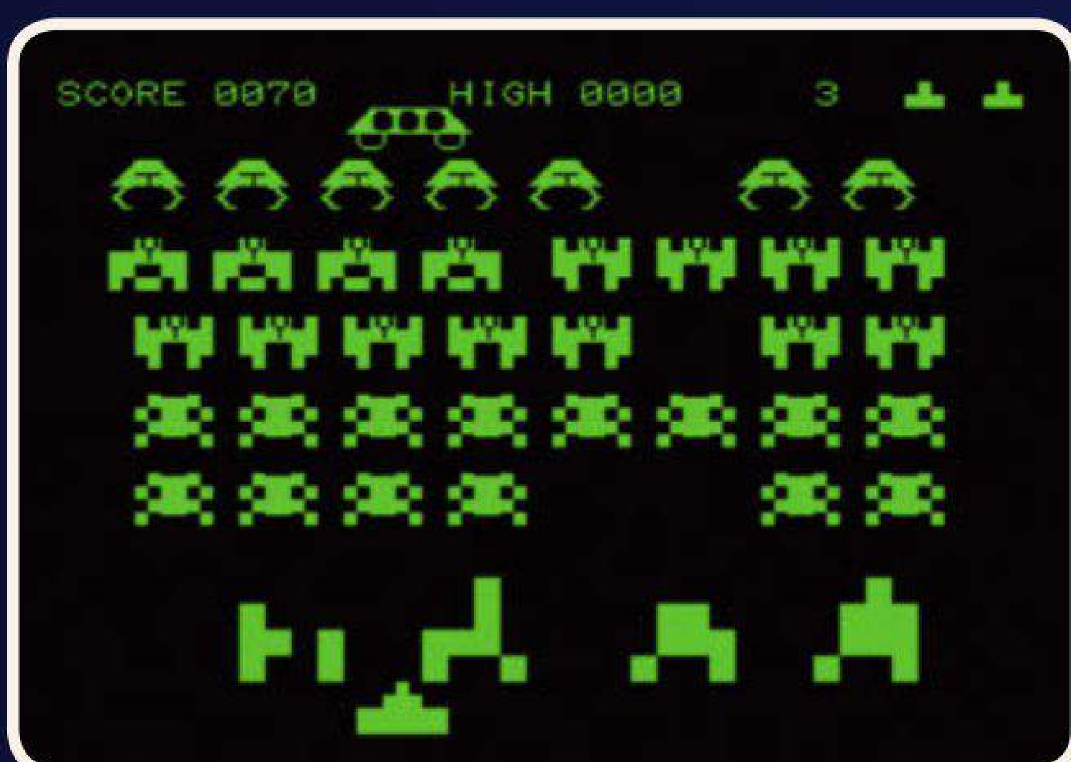
Zeit dachte ich mir, dass es in einer Stadt mit Wolkenkratzern viel spannender sein könnte."

Unüblicherweise wurde das Spiel als Listing in einem Magazin abgedruckt, während die Kassettenfassung parallel in den Handel kam (inklusive Farbfolien für den Bildschirm). „Ich war sowohl geschmeichelt als auch genervt, als Commodore den VC-20 mit *Blitz [einem sehr ähnlichen Titel, Anm. d. Red.]* veröffentlichte. Wahrscheinlich war es meine eigene Schuld, weil ich das Listing hatte abdrucken lassen."

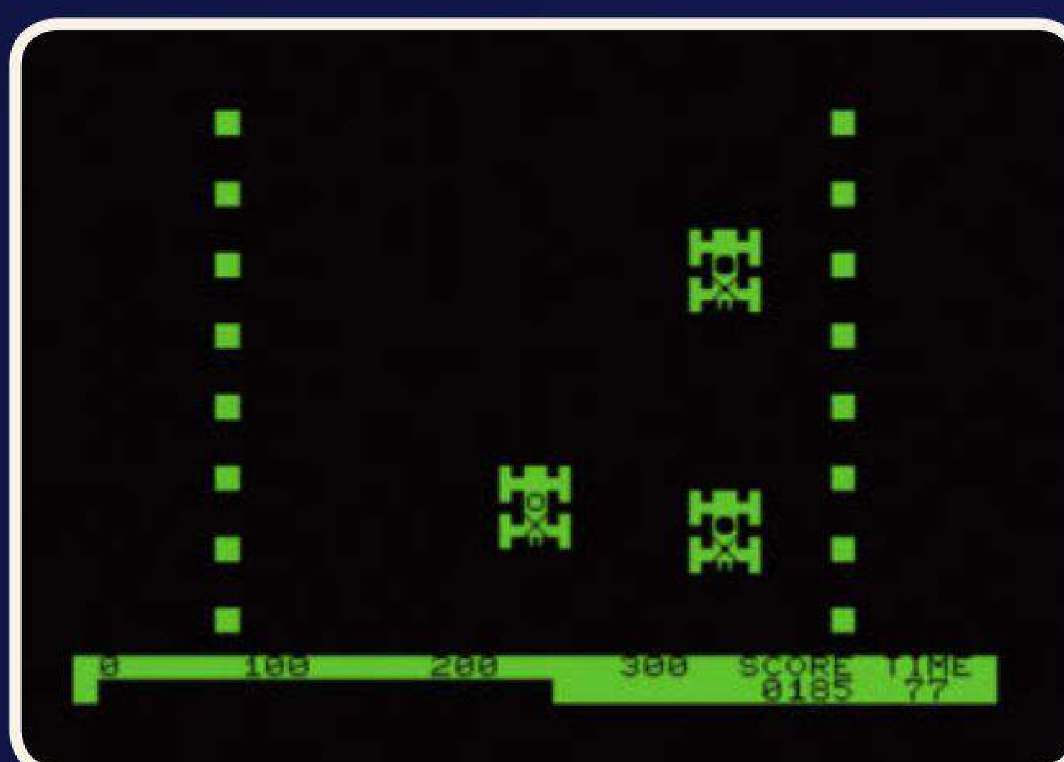
Wie wichtig war der PET für Peters Karriere? „Er war entscheidend, denn er war nicht nur eine Spielemaschine für zu Hause, sondern sprach mit seiner Software einen breiten Markt an. Als ich den PET kaufte, wusste ich schon, dass mir im Lauf des nächsten Jahres vermutlich die Entlassung drohte, und baute mir so ein zweites Standbein auf."

Auch in den USA war der PET ein Motor für zahlreiche Ideen und Neugründungen. Jim Connelley und Jon Freeman schufen ein Strategiespiel namens *Starfleet Orion* für den PET und gründeten Automated Solutions, um es zu vertreiben – die Firma, die später als Epyx bekannt werden sollte. Beide waren große Fans von *Dungeons & Dragons*, was zu ihrer *Dunjonquest*-Engine führte, unter der beispielsweise die Trilogie *Temple Of Apshai* lief.

Auch der Brettspielhersteller Avalon Hill gründete eine Softwareabteilung und veröffentlichte einige Spiele für den PET, darunter das erfolgreiche Rollenspiel *Telengard*. Der PET war generell gut für Adventures geeignet, das galt besonders die späteren Modelle, deren Bildschirme 80 Spalten darstellen konnten. Hierfür gab es auch viele Umsetzungen der Adventures von Scott Adams vom TRS-80. Adams selbst vermutet, dass diese von Fans erstellt wurden, die BASIC-Listings aus Zeitschriften abtippten.



» [PET] *Space Invaders* lag eine Anweisung zum Bau eines Sound-Add-ons bei.

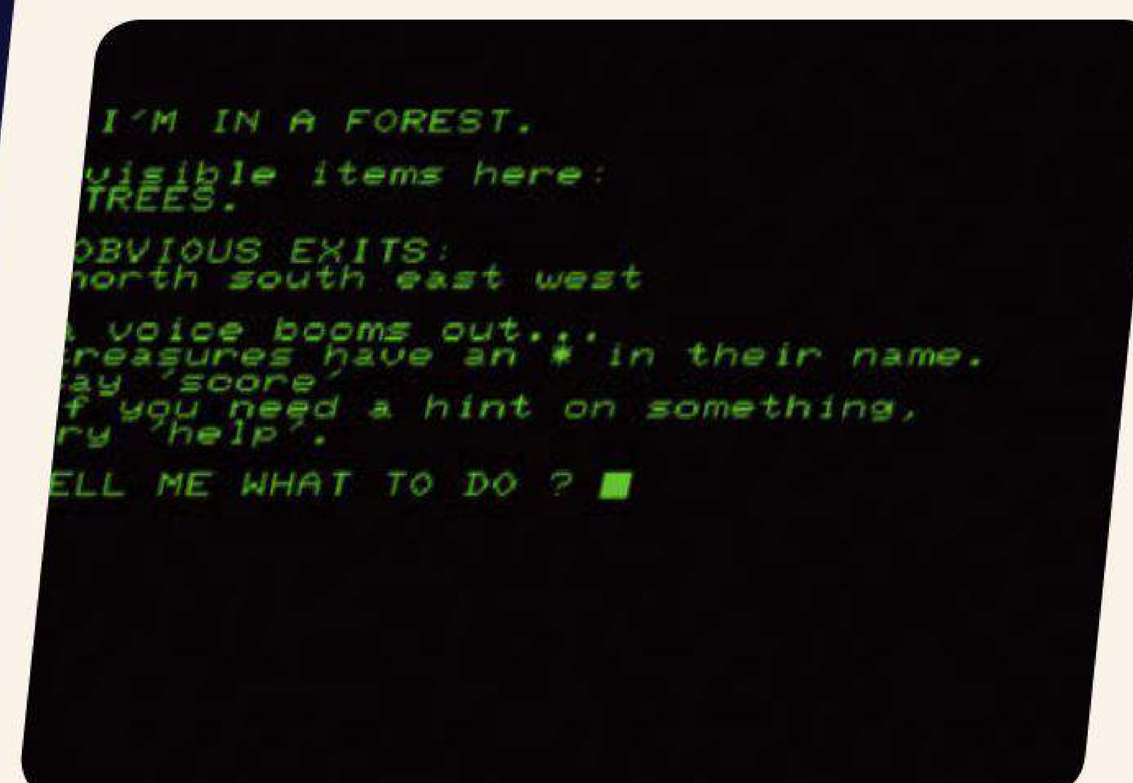


» [PET] Satoru Iwata schuf *Car Race II*, bevor er ein Praktikum bei Commodore Japan anfing.

Als die Verkäufe des Apple II Fahrt aufnahmen und sich eine Dominanz des Atari 2600 in den frühen 80er Jahren herauskristallisierte, begann der Strom an neuen PET-Spielen zu versiegen. Seit 1986 werden keine neuen Geräte von Commodore mehr hergestellt. Mittlerweile lebt das System in Emulatoren weiter. Die PET GameBase hat sich zusammengefunden und viele Spiele vor dem Verschwinden bewahrt. Stellvertretend haben wir Mike Johnson befragt; „Wir hatten einen PET und einen C64 etwa zur gleichen Zeit. Meistens nutzte ich den PET in der Mittagspause oder nach der Schule im Computerraum". Mike portierte im Rahmen der GameBase *Lady Bug* (basierend auf dem Automaten von Universal) und *Oil's Well* (von Sierra On-Line) für den PET. „PET-Besitzer lechzen förmlich nach Software. Die meisten älteren und auch neueren Titel sind in BASIC geschrieben. Ich wollte etwas in reiner Maschinensprache entwickeln." Mike portierte überdies das PET-Spiel *Slime* von Jim Summers auf den C64.

Martijn Wenting von den Revival Studios entwickelt sowohl für den VC-20 als auch für den PET. Wir fragten ihn, was die Faszination an Letzterem für ihn ausmacht. „Ich mag die Herausforderung", sagt er. „Ich nutzte viele Emulatoren, empfehle aber jedem Entwickler, auch auf der echten Hardware zu testen." Wenting hat sieben

QUESTEN AUF DEM PET



ADVENTURELAND

SCOTT ADAMS

■ *Einige der Adventure-International-Klassiker wurden vom TRS-80 auf den PET und später auf den VC-20 umgesetzt. In diesem Spiel gab es zwar 13 Schätze und einen Punktezähler, aber keine anderen Charaktere zum Interagieren.*



COLOSSAL CAVE

JIM BUTTERFIELD

■ *Das erste Adventure überhaupt gab es auf Großrechnern und es basierte auf echten Höhlentouren von Will Crowther. Es wurde vom Commodore-Programmierexperten Jim Butterfield für den PET umgesetzt, hatte jedoch weniger Schauplätze als das Original.*



DEADLINE

INFOCOM

■ *Die virtuelle Z-Machine erlaubte es Infocom, ihre Adventures auf viele Systeme der 80er Jahre zu portieren. Andere Entwickler setzten sie unter anderem für den PET um. Bei diesem Titel klärt ihr den Mord an einem reichen Mann auf, indem ihr Hinweisen nachgeht.*

KLASSENBESTER

SO SCHLUG SICH DER COMMODORE PET GEGEN SEINE ZEITGENOSSEN.

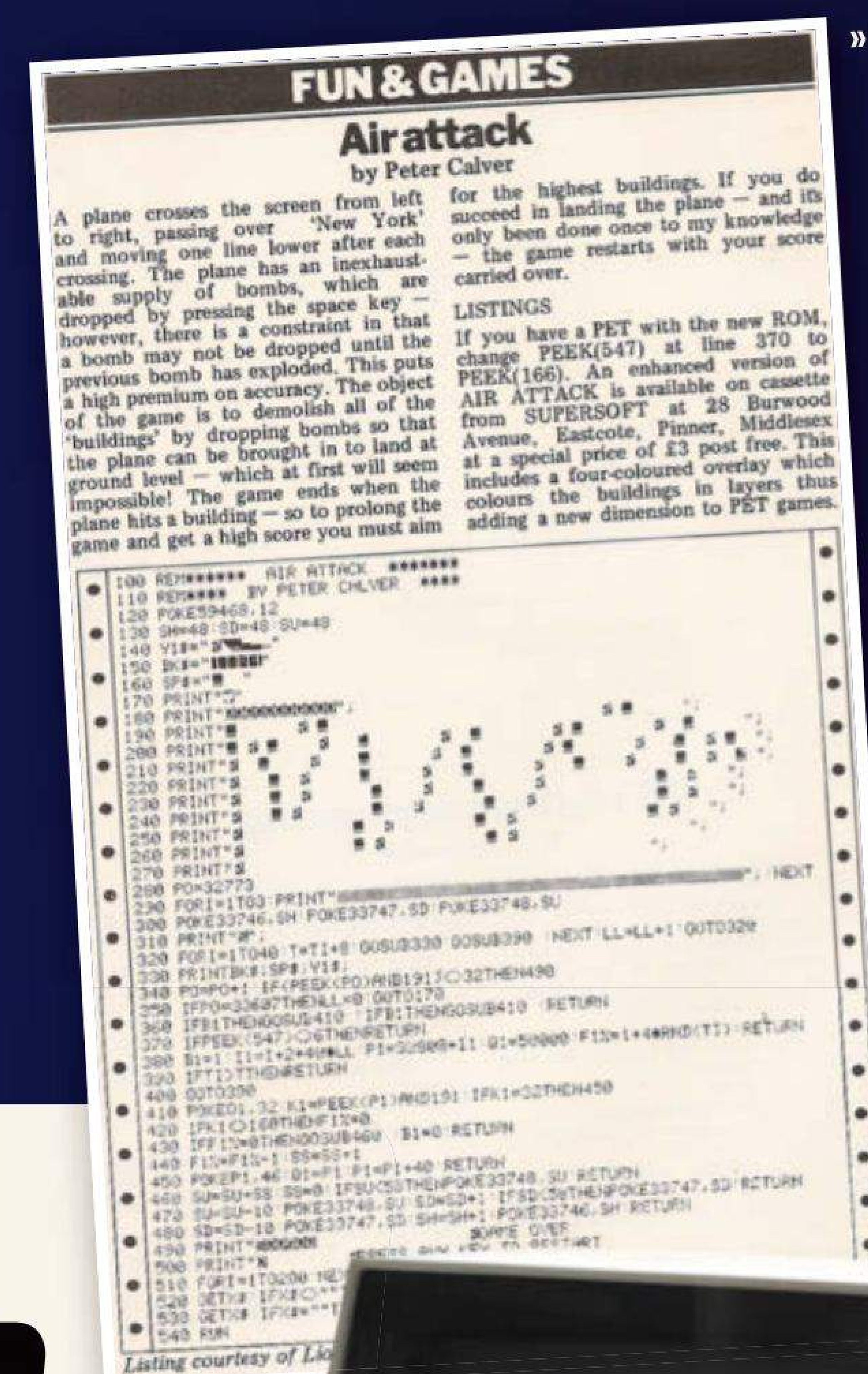
	COMMODORE PET 2001	APPLE II	TANDY TRS-80
PROZESSOR	6502 @ 1 MHz	6502 @ 1 MHz	Z80 @ 1.77 MHz
SPEICHER	4K oder 8K (erweiterbar auf 32K)	4K (erweiterbar auf 64K)	4K (erweiterbar auf 48K)
FARBEN	Monochrom	16	Monochrom
AUFLÖSUNG	Fester Zeichensatz (40x25, tatsächlich 160x100 Pixel)	Niedrig 40x48 Pixel (16 Farben) / Hoch 280x192 Pixel (Sechs Farben)	128x48 Pixel
SOUND	Keiner (Beeper anschließbar)	Beeper	Beeper
ANSCHLÜSSE	Keine	Intern (für Paddles)	Keine
STARTPREIS	2.999 DM mit eingebautem Monitor und Datasette (entspricht heute rund 3.600 Euro)	3.500 DM ohne Monitor oder Datasette (entspricht heute rund 4.250 Euro)	3.000 DM mit S/W-Bildschirm, ohne Datasette (entspricht heute rund 3.600 Euro)
VERKAUFTE EINHEITEN	600.000	5 Millionen	200.000

Titel für den PET programmiert, viele davon als Umsetzungen seiner Indie-Spiele für neuere Systeme. „Ich nutzte das PETSCII-Set, denn genau das macht meiner Meinung nach den Charme des Geräts aus. Wenn man ein wenig Kreativität aufbringt, gibt es kaum etwas, das nicht machbar ist – so nutzt mein Spiel *Rush* etwa Parallax-Scrolling für den Hintergrund." Weitere Titel sind in Planung: „Ich will noch das Videopac-Spiel *Cavity* auf das Gerät bringen und arbeite an einem Protoyp für einen *CHIP8*-Emulator, damit viele der *CHIP8*-Spiele auf dem guten alten PET zum Laufen gebracht werden können."

Der Entwickler Jason Kelk programmierte *Blok Copy* für den PET. „In meinen Dateien finden sich noch diverse Entwürfe und angefangene Projekte in verschiedenen Fertigstellungszuständen, darunter eine Machbarkeitsstudie für Hardware-Scrolling für die späteren PET-Modelle", erzählt Jason. Wir wollten wissen, wie er die farbigen Felder von *Blok Copy* auf den PET übertragen konnte. „Ich sprach mit Doug ‚Bizzmo' Roberts über die unterscheidbare Gestaltung der Kacheln auf dem PET. Es war nicht einfach, zu einem Punkt zu kommen, an dem wir beide zufrieden waren, aber das Endergebnis war wirklich besser als meine ersten Gehversuche!" Wir waren neugierig, was Jason zum PET geführt hat. „Die begrenzte Hardware sah nach einer interessanten Herausforderung aus, und den 6502-Prozessor kannte ich schon von früher", antwortet er uns.

Mike ergänzt: „Programmieren macht zwar Spaß, aber es ist wie einen Song zu komponieren, den niemand hört, oder ein Buch zu schreiben, das niemand liest: Ohne Publikum fehlt etwas. Schallplatten und Kassetten feiern ein Comeback – warum also nicht auch der PET?" Dem können wir uns nur anschließen. *

Vielen Dank an unsere Interviewpartner und an Kieren Hawken für die Unterstützung.



FUN & GAMES

Air attack

by Peter Calver

A plane crosses the screen from left to right, passing over 'New York' and moving one line lower after each crossing. The plane has an inexhaustible supply of bombs, which are dropped by pressing the space key — however, there is a constraint in that a bomb may not be dropped until the previous bomb has exploded. This puts a high premium on accuracy. The object of the game is to demolish all of the 'buildings' by dropping bombs so that the plane can be brought in to land at ground level — which at first will seem impossible! The game ends when the plane hits a building — so to prolong the game and get a high score you must aim for the highest buildings. If you do succeed in landing the plane — and its only been done once to my knowledge — the game restarts with your score carried over.

LISTINGS

If you have a PET with the new ROM, change PEEK(547) at line 370 to PEEK(166). An enhanced version of AIR ATTACK is available on cassette from SUPERSOFT at 28 Burwood Avenue, Eastcote, Pinner, Middlesex at a special price of £3 post free. This includes a four-coloured overlay which colours the buildings in layers thus adding a new dimension to PET games.

```
100 REM****** AIR ATTACK *******
110 REM***** BY PETER CALVER ****
120 POKE59468,12
130 SH=48:SD=48:SU=48
```

Listing courtesy of [illegible]

» Die *Personal Computer World* durfte den Quellcode von *Air Attack* von Peter Calver veröffentlichen.

Foto: Rama, Wikimedia Commons, Cc-by-sa-2.0-fr

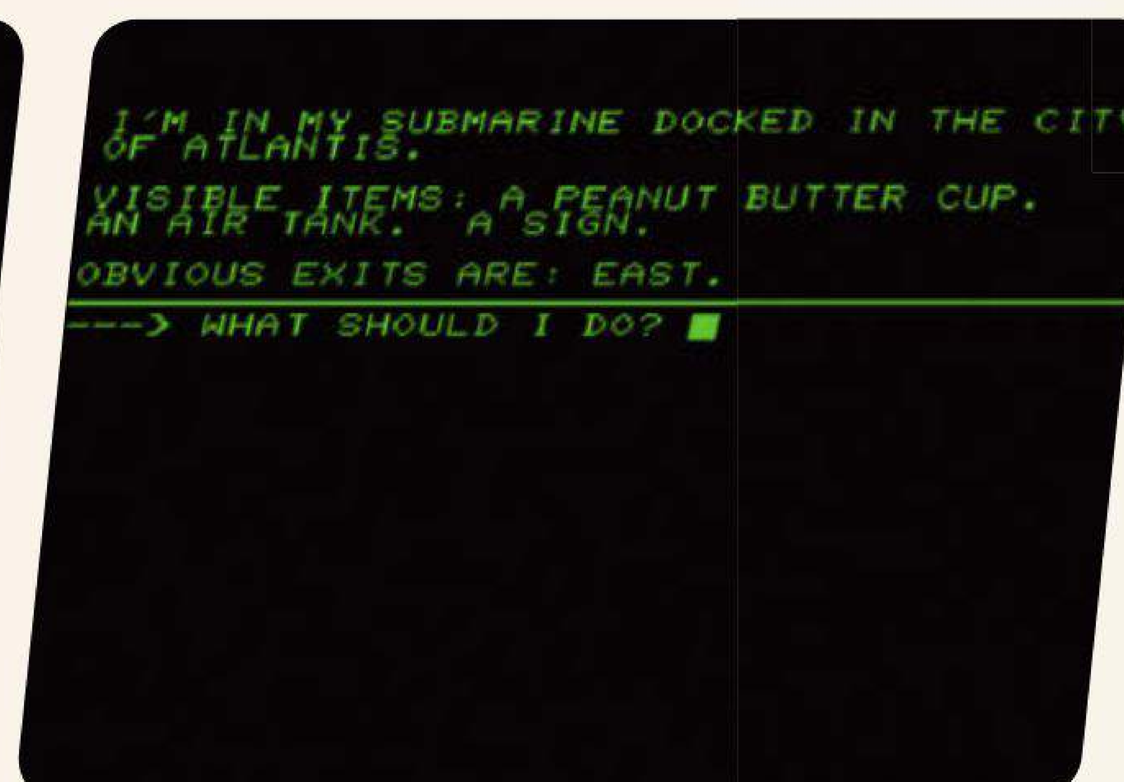
ES GAB VIELE GUTE ADVENTURES FÜR COMMODORES MASCHINE.



DOG STAR ADVENTURE

LANCE MICKLUS

■ Der Film *Star Wars* beeinflusste ab 1977 zweifellos eine Unzahl an Programmierern. Lance Micklus änderte bei *Dog Star Adventure* auf dem TRS-80 die Namen, um Copyright-Probleme zu umgehen. Diese PET-Version hat allerdings wieder die richtigen Namen.



VOYAGE TO ATLANTIS

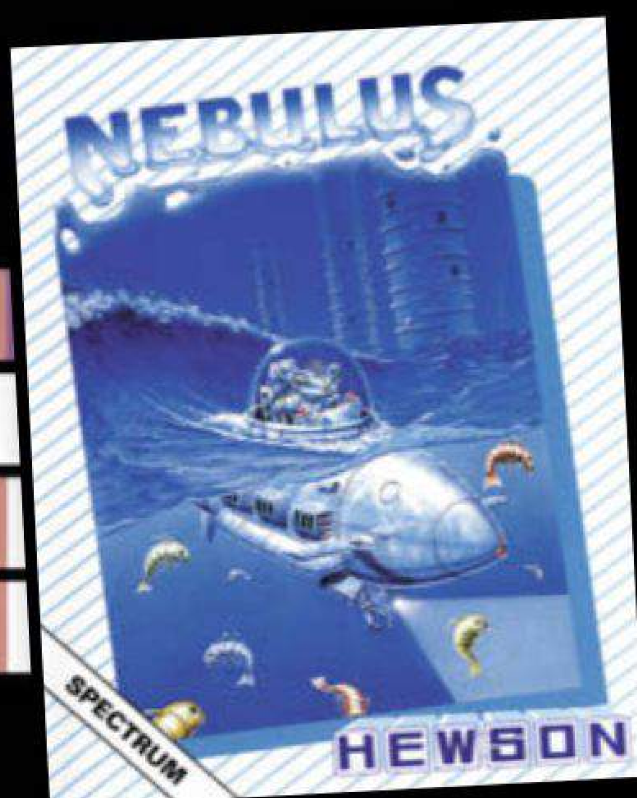
JOHN O'HARE/MAD HATTER

■ Greg Hassett zeichnete für diverse Textadventures verantwortlich, die John O'Hare dann für den PET umsetzte. Bei Atlantis müsst ihr als Spieler Schatztruhen aus der legendären versunkenen Stadt bergen und auf ein U-Boot transportieren.



MAKING OF NEBULUS

John M. Phillips war ein Multitalent, wenn es ums Programmieren für unterschiedliche Plattformen ging. Er erzählt **Retro Gamer**, wie aus einem rotierenden Zylinder der Plattformer *Nebulus* wurde.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** HEWSON CONSULTANTS
- » **ENTWICKLER:** JOHN M. PHILLIPS
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** C64, VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** PLATTFORMER

In den 80er Jahren fokussierten sich viele britische Entwickler auf nur eine Plattform. Wenige Spectrum-Experten unternahmen den Versuch, ihre Titel auf den Schneider CPC zu portieren. Manche C64-Entwickler brachten ihre Spiele auf den BBC Micro.

John M. Phillips gehörte zu den Entwicklern, die sich auf unterschiedlicher Hardware zu Hause fühlten. Sein *Nebulus* ist 1987 zunächst für Commodore 64 erschienen. John entwickelte zudem die Spectrum-Version und programmierte die 16-Bit-Umsetzungen für Atari ST und Amiga. In dem Plattformer kletterte man an der Außenwand eines Turms hinauf. Die Spielfigur bewegte sich jedoch nicht, sie verharrte immer in der Mitte des Bildschirms. Es war der Turm, der sich drehte und sich nach oben sowie unten verschob.

Ursprünglich war *Nebulus* als Spectrum-Spiel geplant. Es sollte waagerecht ausgerichtete Zylinder enthalten, die sich drehten. „Ein Raumschiff bewegte sich entlang der Oberfläche des Zylinders, und Aliens kreisten um den Zylinder herum", beschreibt John das ursprüngliche Konzept. Der Spectrum war jedoch technisch deutlich überfordert von Johns Idee. Der wandte sich daraufhin dem C64 zu, und überdachte das Konzept noch einmal. Ihm kam die Idee, die Zylinder um 90 Grad zu drehen. So wurden aus Zylindern Türme, die senkrecht nach oben ragten.



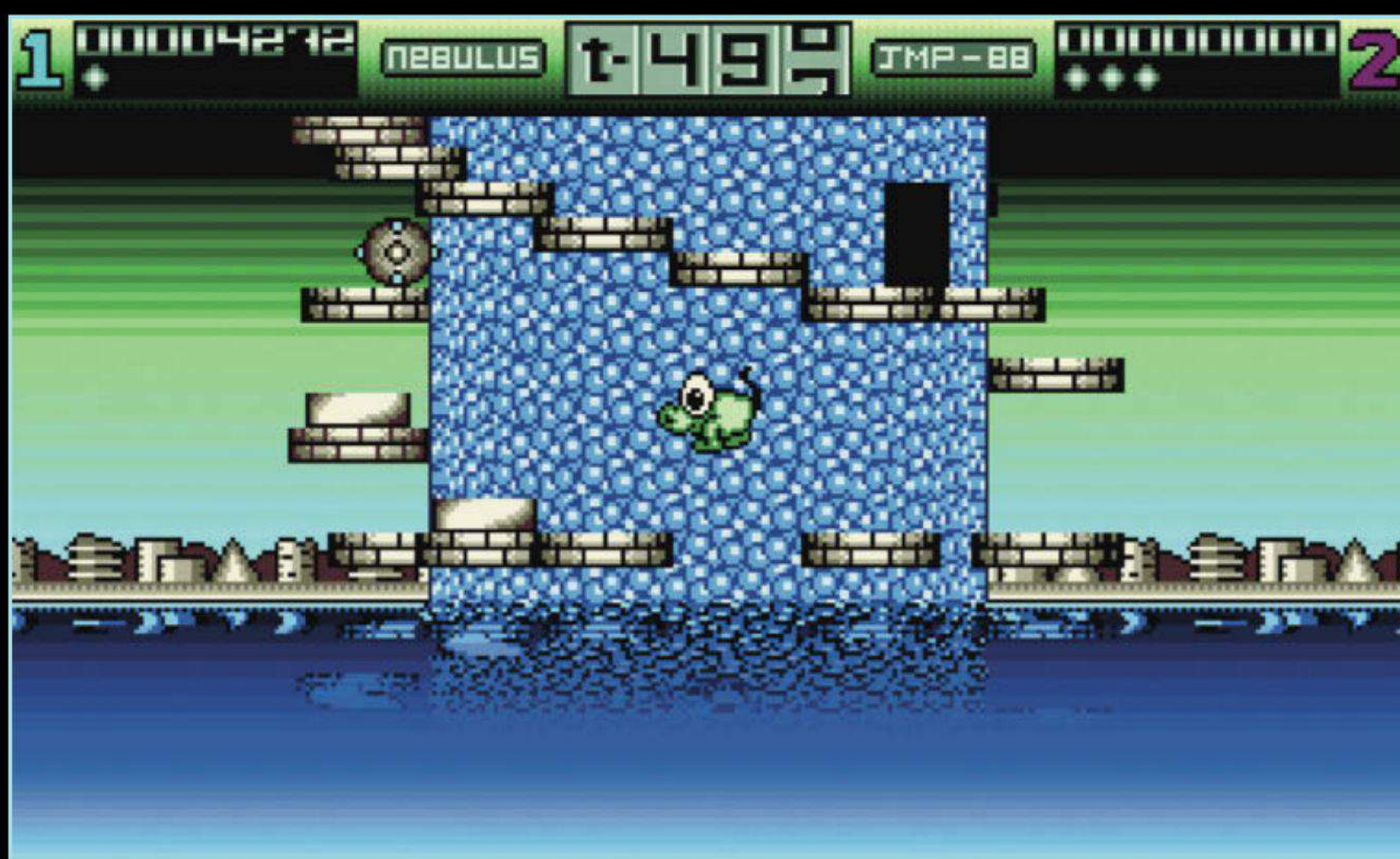
» [C64] An Bord eines U-Boots macht Pogo Jagd auf Fische.



» [C64] Der Held fällt herunter, wenn er getroffen wird.

Das BBC-Micro-Spiel *Frak!* diente John als Inspiration. Das Hüpfspiel wartete mit einem einprägsamen Helden auf: Trogg, der Höhlenmensch. Johns Titel sollte ebenfalls einen Protagonisten mit Wiedererkennungswert enthalten. So entwarf er Pogo – eine komische Mischung aus Schwein und Frosch. Auch die Gegner in *Nebulus* muteten seltsam an. Dies war der Technik geschuldet: „Ich habe die Gegner selbst gezeichnet. Sie mussten symmetrisch sein und ihre Animation in 16 Frames passen. Das hat mich stark eingeschränkt." John betont aber, dass ihm die surrealen Gegner zu einem gewissen Grad gefielen.

Für die Spielwelt entwickelte John einen eigenen Level-Editor. Statt der rotierenden Türme zeigte der Editor lediglich eine zweidimensionale Fläche an, die später um den Turm



» [Amiga] John Phillips entwickelte auch die Amiga-Version.

herumgewickelt wurde. „War ein Turm fertig, habe ich Probe gespielt und Veränderungen vorgenommen. Sobald ich einen Level erfolgreich abschließen konnte, war ich zufrieden." Viele Hindernisse waren auf der Rückseite eines Turms versteckt und traten erst mit der Rotation zutage. Geplant war das laut John nicht. Er bezeichnet es als „lustigen Zufall".

Alle Türme sollten Teil einer zusammenhängenden Spielwelt werden. „Ich hatte verschiedene Ideen, die Türme zu einem großen Ganzen zusammenzufügen", erzählt uns John. „Die Art, wie die Spielwelt gerendert wurde, erlaubte es mir, viele Elemente auf dem Bildschirm darzustellen. Die Framerate blieb dabei konstant." Korridore sollten die Türme miteinander verbinden. Die Spieler sollten durch einen Durchgang im Turm treten und bei einem anderen Turm herauskommen.

Aus der zusammenhängenden Spielwelt wurde jedoch nichts. Nachdem er einige Prototypen entwickelt hatte, entschied sich John dazu, die Idee zu verwerfen. Jeder Turm bildete nun einen eigenen Level. Die Korridore aber behielt John bei. Trat Pogo durch eine Tür, verschwand er kurz im Inneren des Turms und trat auf der anderen Seite wieder ins Freie. „Die Korridore waren eine interessantes Spielelement", findet John. „Ich habe sie deshalb beibehalten."

Den Vertrieb von *Nebulus* übernahm Hewson Consultants. Dieser Publisher hatte bereits Johns vorangegangenes Projekt, *Impossaball*, vertrieben. John verstand sich gut mit den Hewson-Leuten. „Das Unternehmen war recht klein – es bestand aus Andrew Hewson und ein paar Kollegen", erinnert er sich. „Nachdem *Impossaball* fertig war, kontaktierten sie mich regelmäßig und wollten wissen, was ich als Nächstes plante."

Alle paar Monate stattete John dem Publisher einen Besuch ab, um eine neue Fassung von *Nebulus* zu präsentieren. „Ich habe ihnen zahlreiche Versionen mit unterschiedlichen Grafikstilen gezeigt. Zwei Mitarbeiter haben mir wertvollen Input gegeben: Paul Chamberlain und Barry Simpson."

Außerdem rief Andrew Hewson manchmal an und brachte Ideen ein. Er war es ▶

GRUNDLAGEN

■ *Nebulus* war das erste rotierende Hüpfspiel: Es spielte sich entlang der Außenwände von acht Türmen ab, um die man quasi herumlief. Dabei drehte sich allerdings der Turm, man selbst blieb immer vorn, in der Bildmitte. Neben Hüpfeinlagen stand auch die Überwindung von Gegnern und Hindernissen mittels Schneebällen auf dem Programm.

NEBULUS 2

Was zeichnete den *Nebulus*-Nachfolger für Amiga aus?

Das deutsche Entwicklerstudio Infernal Byte Systems zeichnete für *Nebulus 2* verantwortlich. Genau wie das Original bot der Titel acht Türme. Doch nachdem die Spieler die Spitze erreicht hatten, mussten sie wieder runterklettern und dabei Teile des Turms reparieren.

Die Türme warteten nun mit Schaltern auf, die versteckte Plattformen zugänglich machten und Türen öffneten. Zudem gab es Plattformen, die sich bewegten oder Pogo an einen anderen Ort teleportierten. In den Levels waren verschiedene Gegenstände verteilt – zum Beispiel Schlüssel. Mit diesen verschaffte sich der Protagonist Zutritt zu neuen Abschnitten.

Die Gegner waren diesmal vielfältiger und bezogen ihre Inspiration aus verschiedensten Bereichen: Einige erinnerten an Tiere, andere waren futuristisch angehaucht. Wieder andere schienen aus einem Spukschloss zu stammen. *Nebulus 2* wurde für Amiga entwickelt, dementsprechend sah das Spiel auch besser aus als die diversen Vorgängerversionen.

Der hohe Schwierigkeitsgrad wurde im zweiten Teil beibehalten. „Übung macht den Meister", lautete die Devise. Für eine kurze Runde zwischendurch eignete sich das Spiel nicht wirklich. Umso befriedigender war es, die Spitze eines Turms zu erreichen oder den Abstieg erfolgreich zu meistern. Die zahlreichen Fehlversuche waren dann schnell vergessen.

▶ auch, der John dazu brachte, Bonusabschnitte in *Nebulus* einzubauen. Sie dienten als Verbindungsstück zwischen den einzelnen Levels. John überlegte sich, die Abschnitte unter Wasser anzusiedeln. „Am Fuß eines jeden Turms war Wasser. Zu Beginn eines Levels tauchte ein U-Boot auf, aus dem Pogo heraussprang. Da war es naheliegend, dass die Bonus-Levels unter Wasser an Bord des U-Boots stattfinden."

Johns eigene Idee war es, zerstörbare Plattformen in *Nebulus* einzubauen. „Es war sehr einfach, Plattformen verschwinden zu lassen. Sie mussten sich nur in ihrer Größe von anderen Plattformen unterscheiden, damit die Spieler sie erkennen konnten", erklärt er. Die Frage war, wie die Plattformen zerstört werden sollten. John stattete den Helden daraufhin mit Schneebällen aus. „Warum ich mich für Schneebälle entschieden habe? Nun, die Geschosse mussten gut erkennbar sein. Und als Hintergrund diente ein Sternenhimmel. Die Pro-

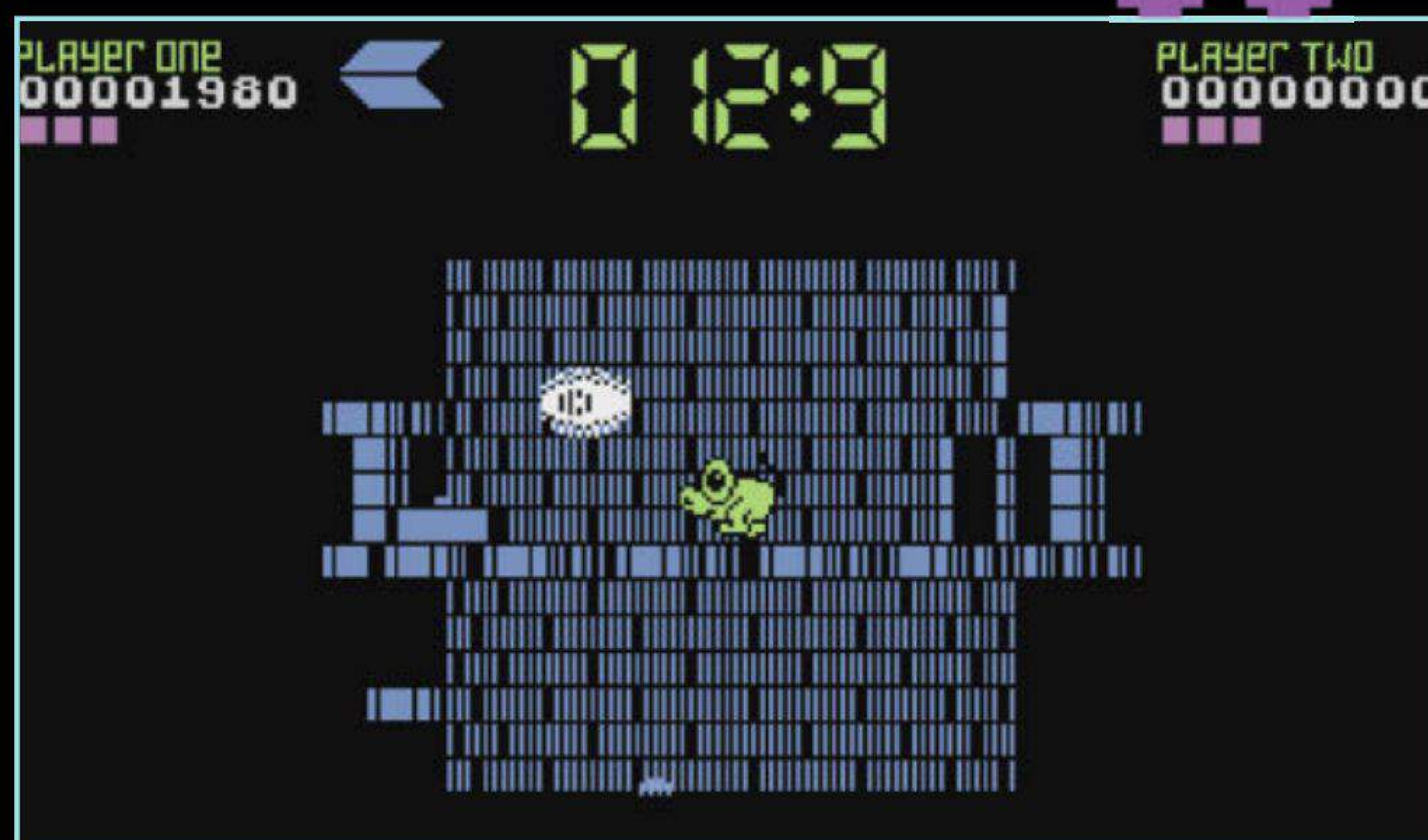


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

IMPOSSABALL
SYSTEM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
JAHR: 1987

NEBULUS
SYSTEM: C64, VERSCHIEDENE
JAHR: 1987

ELIMINATOR (ABGEBILDET)
SYSTEM: ATARI ST, VERSCHIEDENE
JAHR: 1988



» Die Atari-7800-Umsetzung kam grafisch etwas blass daher.

MEISTERHAFTE TECHNIK

Spiele, die Technikgrenzen sprengten.



ANT ATTACK

■ *Ant Attack* war nicht das erste Spiel mit einer 3D-Grafik. Es war aber einer der ersten Titel, die auf eine isometrische 3D-Ansicht setzten. Ziel des Spiels war es, eine vermisste Person zu finden. Schauplatz war eine Stadt, die von Riesenameisen heimgesucht wurde.



I, ROBOT

■ *I, Robot* kam nicht nur in einem ganz eigenen Look daher, es war das erste Spiel mit gefüllten Polygonen. Der Titel stammte von Dave Theurer. Er zeichnete auch für die Klassiker *Missile Command* und *Tempest* verantwortlich. Alle drei Titel wurden von Atari vertrieben.

»Wir haben das Spiel bewusst vereinfacht und es linearer gemacht.« JOHN M. PHILLIPS



» [Schneider CPC] Chris Woods lieferte eine gute Umsetzung ab.

jektile einer Schusswaffe wären schwer von den Sternen zu unterscheiden gewesen."

Inhaltlich war das Spiel fertig. John sowie Paul und Barry von Hewson spielten Probe und suchten nach Stellen, die Feinschliff benötigten. Das beste Feedback erhielt John aber auf Messen. Er erinnert sich: „Wir waren auf einer Computermesse und die Besucher waren schnell von *Nebulus* angetan. Diejenigen, die es ausprobierten, kamen jedoch nicht weit. Vielleicht waren sie mit dem Spielprinzip nicht vertraut, vielleicht war das Spiel einfach zu kompliziert." John entschied sich dazu, die Struktur von *Nebulus* anzupassen. Das Spiel wurde linearer und der Schwierigkeitsgrad reduziert.

Zum Weihnachtsgeschäft 1987 kam *Nebulus* für C64 den Handel und heimste gute Wertungen von der Presse ein. Wenig später wurde die Spectrum-Fassung fertig, die ebenfalls punkten konnte. Dennoch hadert John mit dieser Version: „Ich habe etwa einen Monat für die Spectrum-Umsetzung gebraucht. Ich war enttäuscht, weil die Hardware nur eine begrenzte Zahl an Farben darstellte."

Kurze Zeit später hatte John auch die 16-Bit-Versionen des Spiels fertig. „Hewson hatte ein Studio in Leeds mit den Portierungen für Atari ST und Amiga beauftragt. Sechs Monate, nachdem sie mit der Arbeit angefangen hatten, besuchten wir sie. Mir wurde schnell klar, dass sie keine Ahnung hatten, was sie tun!" John arbeitete zu der Zeit an *Eliminator* für Atari ST. Als er sah, dass es mit den *Nebulus*-Portierungen nicht voranging, nahm er die Umsetzungen selbst in die Hand. „Ich habe ungefähr zwei Monate für die Konvertierungen benötigt. Da *Eliminator* ein 16-Bit-Titel war, standen mir die nötigen Tools bereits zur Verfügung."

Es sind noch zahlreiche andere Versionen von *Nebulus* erschienen. John half bei der Schneider-CPC- sowie der PC-Version mit. „An die Archimedes-Fassung kann ich mich nicht mehr erinnern. Die Nintendo-Versionen wurden von BITS Studios aus London übernommen. Hewson hatte eine Vorauszahlung von Nintendo erhalten – ich habe davon nichts abbekommen." In Amerika vertrieb U.S. Gold das Spiel. Der Publisher entschied sich dazu, den Titel unter dem Namen *Tower Toppler* zu verkaufen. Die japanische Fassung wurde in *Castelian* umbenannt. Laut John gefiel Nintendo der Titel *Nebulus* nicht.

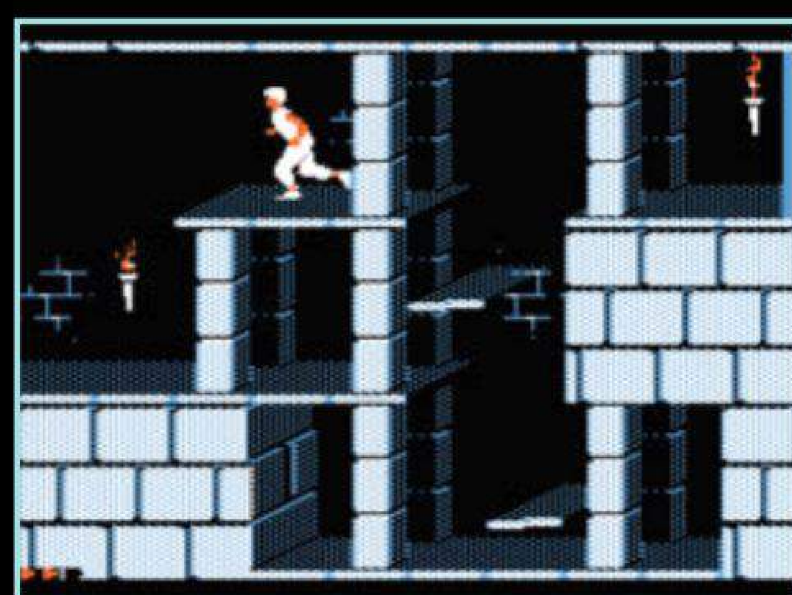
„Es fällt mir schwer, *Nebulus* einzuordnen, weil sich seitdem viel verändert hat", philosophiert John. Doch vor allem an die C64-Version erinnert er sich gern: „Aus dieser Hardware hätte ich nicht mehr herausholen können." John gibt rundheraus zu, dass er sich im Vorfeld wenig Gedanken über das Projekt gemacht hat und einfach drauflosentwickelte. „Im Grunde war das ganze Spiel ein großer, glücklicher Zufall." *

Wir bedanken uns bei John für das Gespräch.



XYBOTS

■ *Gauntlet* in 3D-Grafik – das war Ed Loggs ursprüngliche Idee für *Xybots*. Am Ende wurde daraus ein futuristisches Ballerspiel. Der Titel von 1987 setzte auf Sprites statt Polygone. In *Xybots* blickten Spieler dem Helden über die Schulter. Es war einer der ersten Third-Person-Shooter.



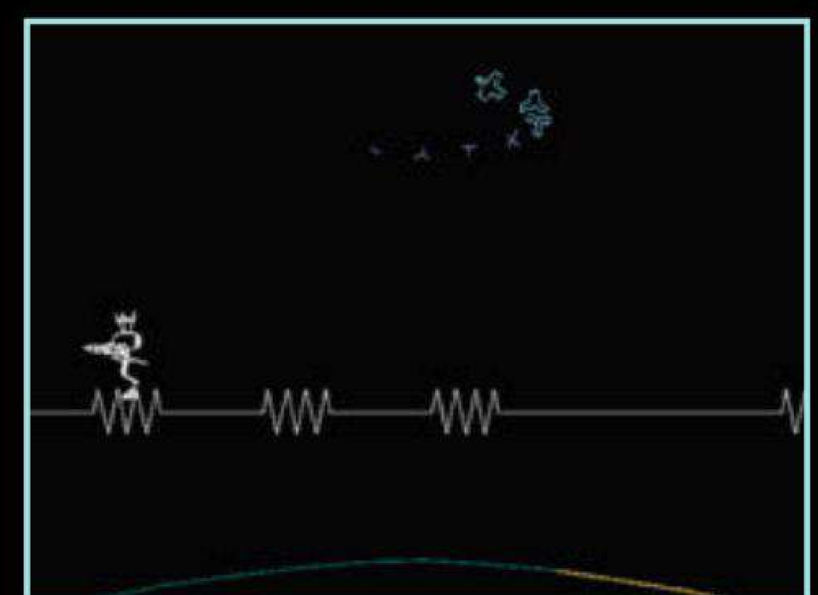
PRINCE OF PERSIA

■ Beeindruckend an Jordan Mechners Apple-II-Spiel waren die Animationen. Der Entwickler wandelte Aufnahmen seines Bruders per „Rotoscoping" in einen flüssig animierten Helden um. Auch aus heutiger Sicht sehen die Lauf- und Sprungbewegungen noch sehr gut aus.



JUMPING FLASH!

■ Das Besondere an *Jumping Flash!* waren die hohen Sprünge. Aus der Ego-Perspektive steuerten Spieler einen Robbit genannten Roboter-Hasen. Im Sprung drehte sich die Kamera nach unten, sodass man den eigenen Schatten sah, um Feinde oder einen Landeplatz anzuvisieren.

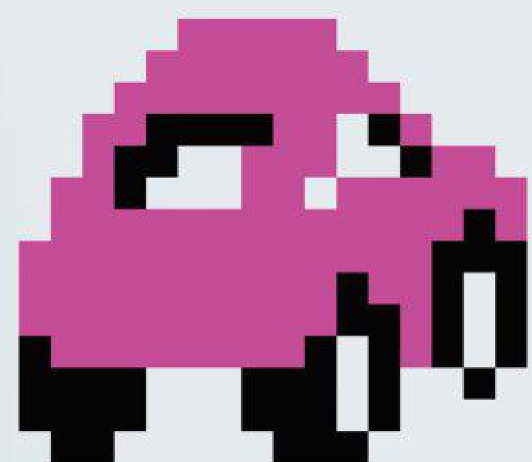


VIB-RIBBON

■ NanaOn-Shas *Vib-Ribbon* dürfte vielen Spielern vor allem aufgrund der Musik im Kopf geblieben sein. Die Grafik war jedoch auch nicht zu verachten. Das Rhythmus-Spiel wirkte wie eine animierte Zeichnung. Spieler steuerten einen Hasen entlang einer Linie, auf der Hindernisse auftauchten.



Grafik wie in der Spielhalle, viele Erweiterungsmöglichkeiten und kompatibel zum Atari 2600? Das ColecoVision war ab 1982 für viele Spieler eine Ausnahme-Konsole.



Abseits der grellen Lichter der Consumer Electronics Show in Las Vegas stand Al Nilsen 1982 im Verkaufsraum des Coleco-Standes. Er war Einkäufer für die Warenhauskette JCPenney, und Coleco wollte ihn unbedingt von den Vorzügen ihrer brandneuen Spielkonsole überzeugen. Doch alles, was die Firma ihm zeigen konnte, war ein Aktenordner mit einem Bild des Geräts und einige Screenshots der Spiele, die darauf laufen sollten. Für Nilsen war das jedoch alles, was er sehen musste.

Damals wollten sich viele Firmen nur allzu gern ein Stück des fünf Milliarden Dollar schweren Videospielmarktes abschneiden. Nilsens Vorahnung, dass Coleco etwas Spannendes zu bieten hatte, bewahrheitete sich bei seinem Besuch in deren Büro: „Diesmal bekam ich das echte System zu Gesicht, und es gefiel mir“, sagt er. „Sie hatten ihre Hausauf-



Coleco





gaben gemacht und verfügten über eine gute Auswahl an Software." Coleco überzeugte ihn, die Konsole in die Warenhäuser zu bringen.

Allein durch ihre Optik stach die Konsole bereits aus der Masse hervor. Bruce Popek, der ehemalige Chefdesigner von Coleco, verrät uns, dass das Team beim Entwurf eine „klare Vorstellung davon hatte, wohin die Reise gehen sollte." Bruce sollte ein formschönes Gerät entwickeln, bei dem man die Spielmodule von oben und etwaige Erweiterungen von vorn einstecken konnte. Das finale Design wurde laut Bruce schon sehr früh festgelegt: „Es gab ein paar kosmetische Änderungen, aber wir waren uns beispielsweise einig, dass man die Controller verstauen können sollte. Wir wollten das Bild vermitteln, dass unser System durchdacht, in sich abgeschlossen und einfach zu handhaben war."

Was machte das ColecoVision so besonders? Nicht zuletzt der Zilog Z80A-Prozessor mit 3,58 MHz samt Grafikchip TMS 9929A von Texas Instruments.



Es war aber nicht nur die „grafische Überlegenheit" (wie Coleco-Chef Arnold Greenberg 1982 der *New York Times* sagte), die das Spielgerät so anziehend machte. Sondern auch die Menge überzeugender Lizenztitel dafür.

Als Dave Johnson, Lead Artist von Coleco, die Grafikpower der Konsole zum ersten Mal erlebte, war er überzeugt, dass praktisch jeder Automatentitel auf die Konsole umsetzbar sein würde, egal ob solche mit Raster- oder Vektorgrafik. Doch überragende Grafik allein nützte wenig, wenn Coleco erfolgreich sein wollte. Der Schlüssel lag in den Lizenzen. „Sie machten Coleco aus", bekräftigt Bruce Popek. „Als Spielwarenhersteller wusste Coleco genau, dass Lizenzen bewährter Automaten die Spieler von Anfang an locken würden. Das war schon bei unseren Tischautomaten von *Pac-Man*, *Frogger* und *Galaxian* so gewesen."

Unter den Lizenzen, die sich Coleco sichern konnte, war auch *Donkey Kong*. Es lag jeder Konsole bei. Dieses ▶

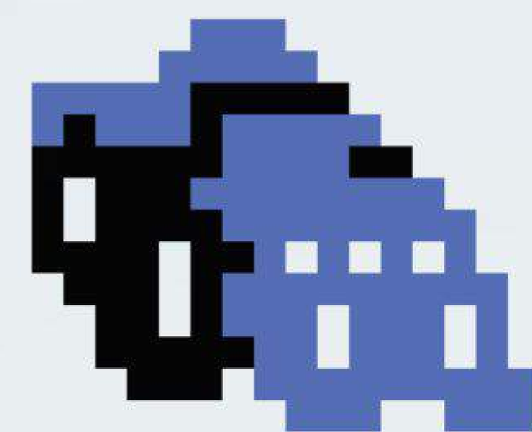
» [ColecoVision] Die exzellente Umsetzung von *Donkey Kong* führte mit zum Erfolg des Coleco-Vision.



VISION

VIDEO GAME SYSTEM

ColecoVision







Bundle war Ergebnis harter Verhandlungen mit Nintendo, die sich zuerst einen Vorschuss von 200.000 Dollar auszahlen und zwei weitere Dollar Lizenzgebühren pro verkaufter Einheit zusichern lassen wollten – und schließlich doch beschlossen, die Lizenz an Atari zu vergeben.

Doch die Coleco-Verhandlungsführer beharrten Nintendo gegenüber mit großer Entschlossenheit darauf, dass nur das ColecoVision, nicht das Atari 2600, über genügend Grafikleistung verfüge, um der Optik des Spielhallenhits gerecht zu werden. Schließlich ließen sich die Japaner überzeugen. Das war laut Bruce ein entscheidender Moment, denn *Donkey Kong* war eben „nicht nur irgendeine generische Cartridge" – sondern ein Hit, den wirklich jeder kannte, sei es aus der großen Spielhalle oder vom schwäbischen Dorf-Volksfest mit aufgestelltem Spielautomaten-Wagen.

Der Titel erschien gemeinsam mit elf anderen Spielen, darunter *Smurf Rescue*, *Space Panic*, *Venture*, *Lady Bug*, *Cosmic Avenger*, *Zaxxon* und *Carnival*. Die Grafikqualität der Lizenztitel von Sega, Exidy, Universal und natürlich Nintendo traf einen Nerv bei den Spielern. In kurzer Zeit wanderte das ColecoVision mehrere Hunderttausend Mal über die Ladentheken.



» Es hatte mehr Farben, eine höhere Auflösung und Hardware-Sprites. «

DAVE JOHNSON

Hinter den Kulissen herrschte jedoch enormer Druck: Die Firma hatte viel investiert und trieb ihre Entwicklungsteams zu Höchstleistungen an. „Coleco war schwierig – es gab viele starke Persönlichkeiten in der oberen Etage und viele hart arbeitende Mitarbeiter unten", gesteht Bruce. „Wir mussten vieles in kurzer Zeit schaffen, was für jede Firma schwierig gewesen wäre." Glücklicherweise ging alles gut. So verblüffte etwa *Zaxxon* nicht nur mit derselben Grafik wie die Automatenvorlage, sondern verbesserte deren Steuerung sogar noch.

Durch die sehr gute Spielequalität erwarb sich das ColecoVision schnell einen hervorragenden Ruf: „ColecoVision war viel besser als Atari oder Intellivision", konstatiert Dave. „Es hatte mehr Farben, eine höhere Auflösung und Hardware-Sprites. Das überzeugte mich, den Job als Lead Artist anzunehmen."

Die Umsetzung der ersten Titel fiel alles andere als leicht, wie Dave einräumt. „Wir mussten mit präfinaler Hardware arbeiten und wussten nicht genau, wie die Grafik am Ende aussehen würde. Etwas auf den Bildschirm zu

DIE WICHTIGSTEN TITEL

Diese ColecoVision-Spiele dürft ihr auf keinen Fall verpassen.



DONKEY KONG JUNIOR

■ Als gegensätzliches Spielprinzip zum Vorgänger *Donkey Kong* musste Junior hier seinen Vater aus Marios Käfig befreien. Dieser innovative Spielhallenport hatte nur drei Levels, dafür aber farbenfrohe Grafik, tollen Sound und wunderbar fordernde Hüpfeinlagen.



MINER 2049ER

■ Auf Colecos Konsole gab es mit elf Abschnitten einen Level mehr zu erkunden als bei der Konkurrenz. Das Prinzip war einfach: jeden Bodenabschnitt durch Darüberlaufen einfärben. Schwierige Sprünge und Zeitlimits dienten der Erschwernis.

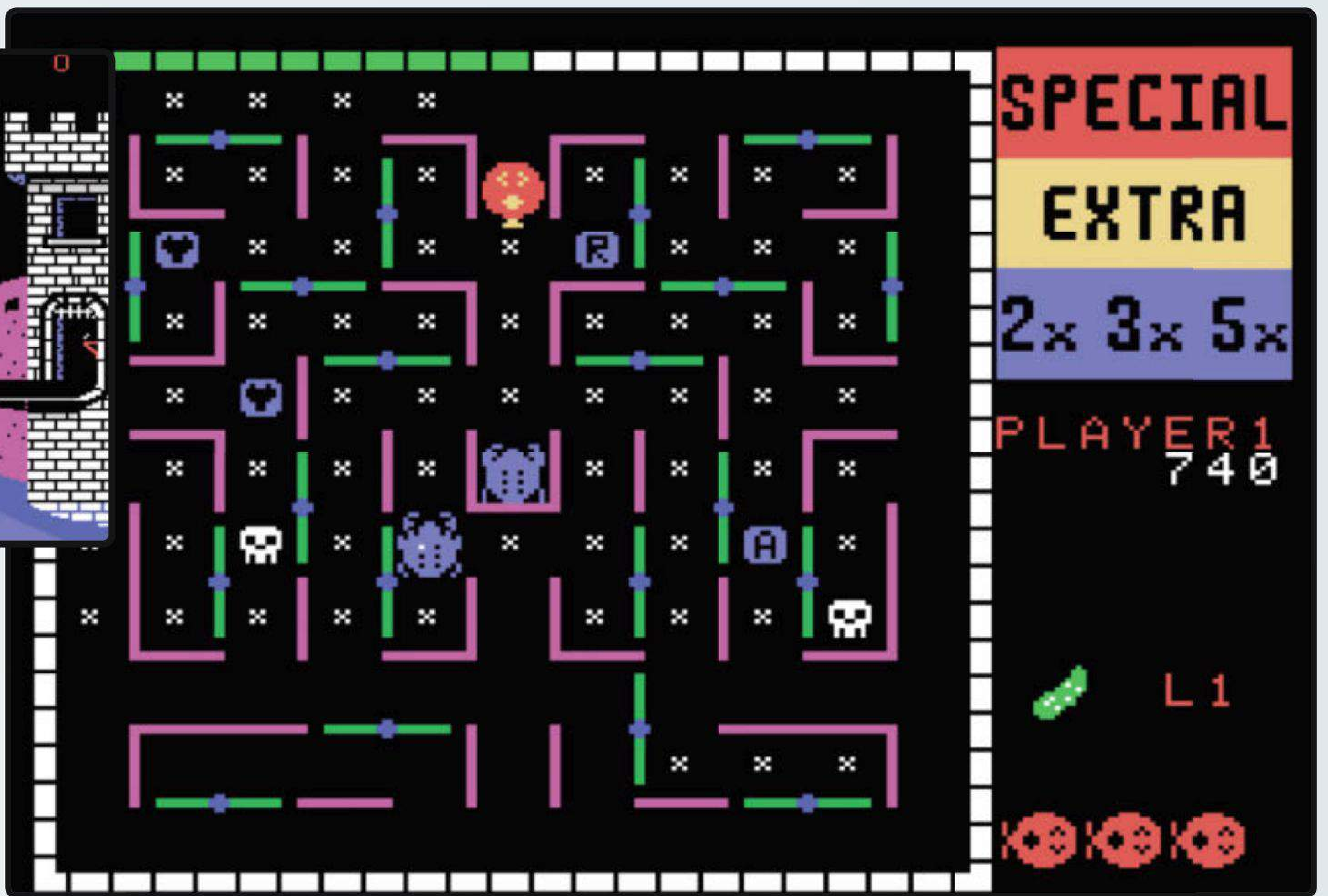


WARGAMES

■ Bei diesem Titel, der vom 1983er Blockbuster inspiriert war, musstet ihr die USA in Echtzeit vor anfliegenden Raketen schützen. Mit seinen sechs Sektoren war das Spiel ziemlich stressig – wurde aber dank seiner schnellen Action zum ColecoVision-Klassiker.



» [ColecoVision] Obwohl *DragonFire* vom Atari 2600 portiert wurde, konnte jeder mit Expansion Module 1 auch das Original spielen.



» [ColecoVision] Viele behaupten, dass die Umsetzung von *Lady Bug* sogar besser sei als das Original.

bringen war Schwerstarbeit, meistens nutzten wir Millimeterpapier für die Sprites. Wir waren mit den Spielen selbst so überlastet, dass wir keine Zeit für die Entwicklung vernünftiger Tools verwenden konnten."

Die meiste Zeit wurde dafür genutzt, herauszufinden, wie die Automaten genau funktionierten, und für die Rekonstruktion der Grafik. „Die Automaten hatten eine völlig andere Hardware als das ColecoVision: eine andere CPU, andere Auflösung und so weiter. Auch der Quellcode hätte uns nicht weitergebracht", erklärt Dave. Das Team musste vielmehr durch reines Spielen den jeweiligen Automaten ergründen. „Es gab keine Hilfe der Originalentwickler. Wir mussten die Titel spielen, mit einer Videokamera aufnehmen und versuchen, sie nachzubauen. Wir fingen praktisch ganz von vorn an beim Entwickeln."

Dieser Prozess war äußerst kräftezehrend. Jennell Jaquays, Game Designerin bei Coleco, erinnert sich an diese Art der Entwicklung, ans Spielen bis zum Umfallen: „Ich spielte den ganzen Tag *Pac-Man*. Dann ging ich in mein Appartement auf der anderen Straßenseite, versuchte ein Buch zu lesen und sah überall zwischen den Zeilen diese Punkte, die sich bewegten." Für sie war es am schwierigsten, hochformatige Spiele wie *Donkey Kong* auf Fernseher zu übertragen, die mit einem Seitenverhältnis von 4:3 ein leichtes Querformat aufwiesen.

Bis August 1983 konnte Coleco ungeheure 1,4 Millionen Einheiten ihrer Konsole verkaufen. Der Profit des Unternehmens stieg im zweiten Quartal des Jahres auf 9,1 Millionen Dollar, eine Steigerung um 7,4 Millionen im Vergleich zum Vorjahresquartal. Ganz im Gegensatz dazu schrieben die beiden großen Konsolenhersteller Atari und Mattel Verluste.

Die Gründe könnten auch im Marketing liegen. „Die Spiele standen im Mittelpunkt von allem, was wir machten", sagt Alfred Kahn, der das Gerät vermarktete und gleichzeitig die Lizenzabteilung bei Coleco leitete. „Wir mussten die bestmöglichen Titel auf die Konsole holen und sie – zumindest eine Weile – exklusiv haben. Die Spieler erwarteten schon deshalb eine hohe Qualität, weil das ColecoVision die beste Grafik erzeugen konnte."

Auch Dritthersteller brachten Titel für das System heraus, etwa *Miner 2049er* von Big Five Software. Es gab viele Automaten-Portierungen wie *Mr. Do!* und *Frenzy*, genau wie Sporttitel zu Baseball und Football. Man konnte Peripheriegeräte von Atari nutzen und mit dem „Expansion Module 1" (siehe Kasten) sogar Atari-2600-Titel einstecken und spielen. Die Konsole wurde so wichtig, dass sogar Atari selbst es als vorteilhaft erachtete, Spiele dafür zu verkaufen.



BURGERTIME

■ Schon der Automat von Data East verwandelte einfaches Burger-Brutzeln in einen Heidenspaß, der sich wunderbar auf Colecos Konsole übertragen ließ. Ihr müsst die richtigen Zutaten kombinieren und Mr Hot Dog und seine Konsorten mit Pfeffer vertreiben.



FRENZY

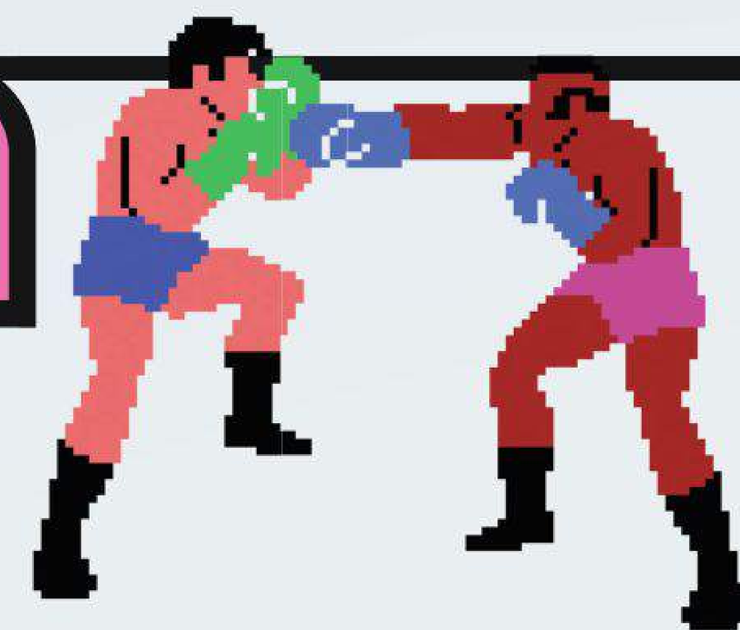
■ Diese superschnelle Fortsetzung zum Automaten *Berzerk* von 1980 wurde lediglich auf das ColecoVision und den ZX Spectrum portiert. Sie bot hervorragende Animationen und eine künstliche Intelligenz, die es euch richtig schwer machte, die Feinde überhaupt zu treffen.



VENTURE

■ Als Launch-Titel für die Konsole bot diese komplexe, actionreiche Schatzsuche zwölf Abschnitte und zeigte eindrucksvoll, wozu das Gerät in der Lage war. Trotz der miesen Steuerung war es eine originalgetreue Umsetzung inklusive eines tollen, vielseitigen Soundtracks.

ColecoVision



EXPANSIONS-DRANG

Die Erweiterungsmodule waren ein klares Alleinstellungsmerkmal.

„Der vordere Schacht für Erweiterungsmodule war von Anfang an geplant", stellt Bruce Popek klar, der frühere Chefdesigner bei Coleco. „Er machte uns einzigartig." Durch die „Expansion Module 1" genannte Erweiterung wurde das ColecoVision zum vollwertigen Atari-2600-Klon. Dies war nur möglich, da Atari für seine Konsole Standardkomponenten verwendet hatte, die Coleco auf Modulgröße reduzierte. Dadurch wurde die Anzahl der verfügbaren Titel erheblich erweitert. An das Modul konnten normale 2600-Joysticks angesteckt werden. Atari klagte natürlich gegen Coleco, musste sich vor Gericht jedoch geschlagen geben. Schlimmer noch: Coleco baute kurz darauf einen eigenen, billigeren 2600-Klon namens Gemini. Währenddessen erschien das Expansion Module 2, das ein Lenkrad sowie ein Pedal umfasste, mit deren Hilfe die Spieler Renntitel wie das beiliegende *Turbo* steuern konnten.



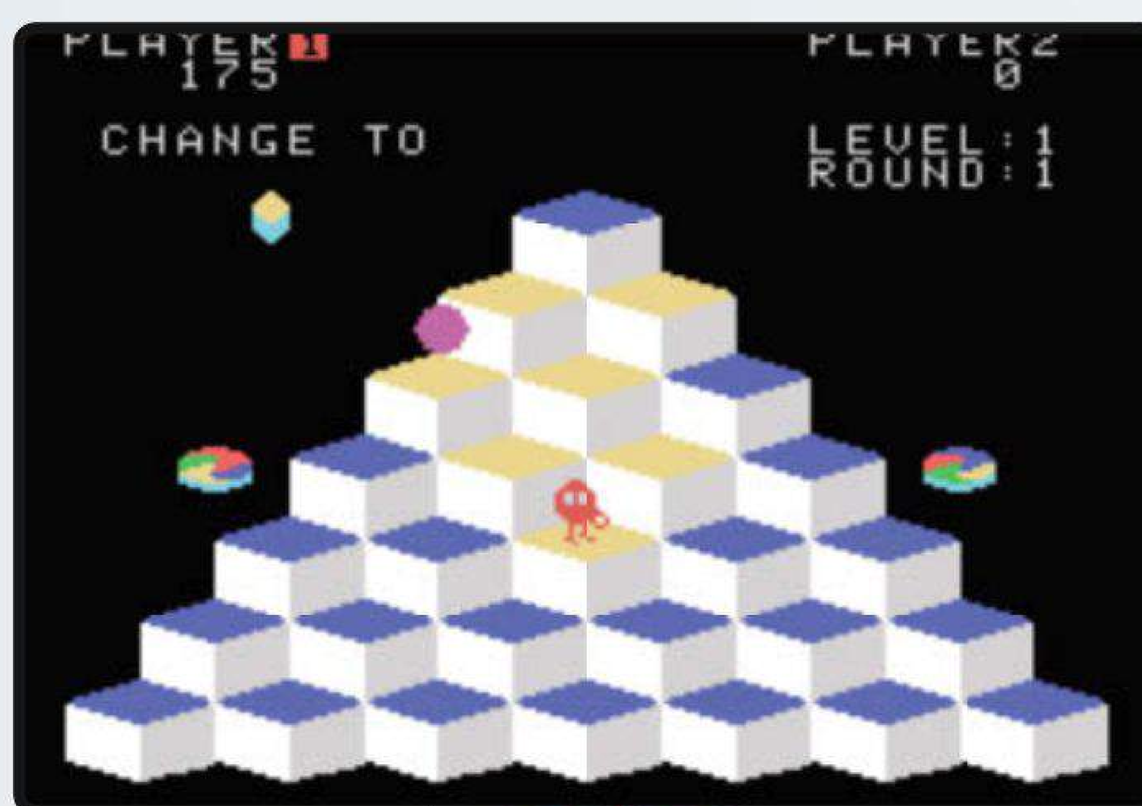
Das dritte Expansionsmodul war ebenfalls sehr interessant, da man hierdurch das ColecoVision in Colecos Heimcomputer ADAM verwandeln konnte – komplett mit Tastatur, Speichereinheit und einfachem Drucker. Es gab sogar eine simple Textverarbeitung, wobei das *Smart BASIC* über Datasette nachgeladen werden musste. Vierter im Bunde war ein Trackball namens „Roller Controller", der auch mit ADAM genutzt werden konnte und dem eine Portierung von *Slither* beilag.

Zuletzt gab es noch das pistolenförmige „Super Action Controller Set", das sage und schreibe zwölf Knöpfe, einen Acht-Wege-Joystick, ein Drehrad und vier anpassbare Trigger aufwies. Für manche Fans war dieser Controller eine Offenbarung – zumal Coleco einige Kritik für den Original-Controller abbekommen hatte.



„Als ich bei Atari 1982 begann, für das ColecoVision zu entwickeln, war es viel leistungsstärker als das Atari 2600 oder das Mattel Intellivision", sagt Programmierer Jim Eisenstein. „Was die Grafik anbelangt, war der Atari 5200 die einzige ernsthafte Konkurrenz." Jims erstes Spiel für ColecoVision war *Galaxian*. „Ich wollte unbedingt das Automatengefühl rüberbringen und das Spiel möglichst noch authentischer machen als die 5200-Version, die es schon gab", erinnert er sich. „Dafür musste das bekannte flackernde vielfarbige Sternenfeld ruckelfrei hinter einer Gruppe bunter, tanzender und angreifender Weltraumkäfer scrollen. So war das nämlich in der Spielhallenfassung von *Galaxian*. Doch die Hardware des ColecoVision war nicht annähernd für einen derartigen Grad an Komplexität ausgelegt."

Jims Problem war, dass er mittels Hardware zwar das Sternenfeld im Hintergrund scrollen konnte, dann jedoch nicht mehr genügend Sprites für die Käfergruppen im Vordergrund übrig hatte. Außerdem wären für jeden mehrfarbigen Angreifer mehrere Sprites notwendig gewesen. Statt aber nun Abstriche zu machen und etwa weniger Feinde, einfarbige Feinde, einen statischen Hintergrund oder Ähnliches zu implementieren, fand Jim eine Lösung. Er bekam heraus, dass der Grafikchip von Texas Instruments einen eigenen Character-Map-Modus hatte. Für diesen gab es keine Entsprechung beim Atari 5200. Das war die Lösung!



> » DER ATARI 5200 WAR DIE EINZIGE ERNSTHAFTE KONKURRENZ. « JIM EISENSTEIN

„Ich schaffte es durch jede Menge Tricks mit dem Grafikcontroller. Und ich hatte einen richtig kompakten Assembler-Code, der beide Bänke der Z80-Register nutzte, um Verzögerungen beim Speicherzugriff zu vermeiden. Damit bekam ich den ruckelfrei scrollenden Hintergrund und die Angreifer mit 60 Bildern pro Sekunde hin."

Allerdings war durch solche Großtaten leicht zu übersehen, dass sich Coleco in ein strategisches Problem manövrierte: Es wurde extrem viel Wert auf originalgetreu reproduzierte Titel aus der Spielhalle gelegt – und gleichzeitig vernachlässigt, echte Originaltitel zu entwickeln. „Wir hatten nie die Freiheit, neue Konzepte zu versuchen", sagt Jennell. „Das Beste, was wir machen durften, waren Film- oder Cartoon-Lizenzen, für die aber auch viele Beschränkungen galten. Außerdem waren wir aus Kostengründen oft bei den ROMs beschränkt und mussten daher schlechtere Grafikmodi benutzen. Vor allem der Fokus auf Spielhallenumsetzungen hinderte uns daran, selbst Konzepte zu erfinden."

Vor diesen Hintergrund ist zu verstehen, warum sich viele Entwickler auf anderen Plattformen wohler fühlten. „Jahre später hatte ich Gelegenheit, bei einer Diskussionsrunde der Blue Sky Rangers, einem Entwicklungsteam von Mattel, dabei zu sein", erzählt uns Jen-



» [ColecoVision] *Zaxxon* war die erste Heimumsetzung mit isometrischer Grafik.



EINE STARKE VISION

Wir erklären euch sämtliche Bauteile des ColecoVision.

CONTROLLER
■ Die beiden Controller konnten in einer Aussparung an der Oberseite der Konsole aufbewahrt werden.

MODELLE
■ Dies ist ein Modell aus den USA, in Europa wurde die Konsole jedoch mit einem PAL-Chip ausgestattet und von CBS hergestellt.

UNTER DER HAUBE
■ Im Gerät steckte eine Z80-CPU mit 3,58 MHz sowie je ein TMS9929A-Videochip und ein SN76489A-Soundchip von Texas Instruments. Es hatte 1 KB RAM und 8 KB ROM.

ANSCHLÜSSE
■ Auf der Rückseite fanden sich Anschlüsse für Strom und das Spielekabel. Mit Letzterem konntet ihr das Gerät mit dem Fernseher verbinden.

CARTRIDGE-SCHACHT
■ Hier wurden die Spiele-Cartridges eingesteckt, sodass der Titel nach vorn zeigte.

ERWEITERUNGSSCHACHT
■ Platz für ein Erweiterungsmodul: Durch die Expansion Modules wurde das Gerät beispielsweise kompatibel zum Atari 2600 oder gar zu einem vollwertigen Rechner.

ZIFFERNBLOCK
■ Jeder Controller hatte zwölf Knöpfe oben, einen Stick mit acht Richtungen und seitlich angebrachte zusätzliche Knöpfe.

POWER
■ Links befand sich der Einschalt- und rechts der Reset-Hebel.

nell. „Sie hatten zwar schlechtere Grafik zur Verfügung, aber viel mehr Freiheiten bei der Ausgestaltung des Spieldesigns."

Laut Jim war die geschlossene Grafikarchitektur des ColecoVision ein Nachteil. „Sie war nicht auf Flexibilität ausgelegt", sagt er. „Ich denke nicht, dass man sehr viel mehr hätte herausquetschen können." Er nennt *Pole Position* auf dem Atari 5200 als Beispiel. „Der Entwickler konnte jede Scanline auf dem Bildschirm ansteuern und dieselben Techniken wie Namco verwenden, um die Strecke flüssig und dreidimensional aussehen zu lassen. Wir arbeiteten bis zum 1983er Crash an einer ColecoVision-Fassung – und bekamen einfach keine akzeptable Strecke hin."



» [ColecoVision] *Tapper* war einer der wenigen Spielhallen-Ports, die nicht mit dem Automaten mithalten konnten.

Der erwähnte Videospiele-Crash traf auch Coleco hart. Die Firma veröffentlichte zwar 1983 einen Heimcomputer namens ADAM, der als bestes Gerät für Textverarbeitung und Spiele angepriesen wurde – schließlich waren ja offensichtlich die Homecomputer dabei, die Konsolen abzulösen. Zeitgleich wurde ein Erweiterungsmodul für das ColecoVision auf den Markt gebracht, das die Konsole in denselben Heimcomputer verwandelte. Das Modul floppte, vor allem, da es nie genügend Stückzahlen davon gab. Außerdem gingen die Verkäufe des ColecoVision generell zurück. Aus Gewinnen wurden Verluste, teils im zweistelligen Millionenbereich pro Quartal.

Im Sommer 1985 zog sich die Firma endgültig aus dem Konsolengeschäft zurück – im selben Jahr, als das NES erschien. „Unser ColecoVision-Team sollte dann Spiele für das NES entwickeln, da es auch auf dem Z80 basierte, mit dem wir uns auskannten", blickt Jim auf diese Übergangszeit zurück. „Das System war weit weniger beeindruckend als das von Coleco. Doch Nintendo hatte Shigeru Miyamoto, den Walt Disney der Videospiele!" Damit begann die Dominanz von Nintendo, mit Sega als Verfolger, die bis zur PlayStation anhielt.



» Ein Blick in das Innenleben der 8-Bit-Konsole von Coleco.

Coleco versuchte derweil, sich wieder auf das angestammte Spielwarengeschäft zu konzentrieren, und übernahm noch 1986 einen Konkurrenten. Doch 1987 meldete Coleco Konkurs an. Hasbro sicherte sich 1989 die diversen Marken des Traditionsunternehmens, für 85 Millionen Dollar.

Mit dem Coleco Chameleon gab es seitdem einen Wiederbelebungsversuch. Es wurde am 17. Dezember 2015 angekündigt, doch die Entwicklung verlief, ohne dass es je einen brauchbaren Prototyp gegeben hätte, im Sande. Die Originalkonsole jedoch hat immer noch viele Fans (etwa auf *www.colecovisionzone.com*) und wird in diversen Büchern zum Thema behandelt. Für seine Anhänger wird das ColecoVision immer als die Konsole in Erinnerung bleiben, die es erstmals geschafft hat, die Qualität echter Automatenspiele ins heimische Wohnzimmer zu bringen.

Quest for Glory III: Wages of War

AFRIKANISCHE NÄCHTE.



» PUBLISHER: SIERRA ON-LINE, INC.
» ERSCHIENEN: 1992
» HARDWARE: MS-DOS

Von Michael Hengst

Man nehme eine Portion Grafik-Adventure mit simplem Klick-Interface, eine Prise Rollenspiel und einen Hauch arabischen Frühling, schüttele kräftig, und heraus kommt die *Quest for Glory*-Reihe des Abenteuerspiele-Produzenten Sierra On-Line. Oder, wie Skeptiker sagen würden, ein Rollenspiel light …

Von Sierra On-Line wurden diverse bei Spielern und Presse beliebte Abenteuer-Serien über Jahre hinweg praktisch am Fließband produziert. Ob *King's Quest*, *Police Quest*, *Space Quest* oder harmlose Humorerotik à la *Leisure Suit Larry* – fast alle Reihen aus dem Haus von Roberta und Ken Williams haben ein halbes Dutzend Episoden oder mehr. Auch wenn Sierra-On-Line Mitte der 90er Jahre gehörig expandierte und sich beispielsweise den Simulationsspezialisten Dynamix (*Red Baron*, *Aces over Europe*) einverleibte, galten die Grafik-Adventures der Familie Williams als Herzstück der Firma. Doch auch sie konnten nicht verhindern, dass das in der Mitarbeiterzahl geradezu explodierte Familienunternehmen am Ende nicht mehr auf eigenen Beinen stehen konnte: Medienriese CUC International schluckte für rund 1 Milliarde Dollar in Aktien die Firma. Heute ist Sierra On-Line Geschichte.

Zurück zu *Quest for Glory*. Der dritte Teil der Serie vermischt klassische RPG-Elemente mit denen eines soliden Grafik-Adventures: Vor dem Spielstart kann sich der Spieler entweder einen neuen Helden (Kämpfer, Dieb oder Magier) zusammenbauen, Werte wie Stärke, Agilität oder Intelligenz verteilen – oder aus dem Vorgänger seinen dort gespeicherten Protagonisten importieren. Wie der Vorläufer spielt *Wages of War* in einem arabisch-afrikanischen Fantasy-Setting, inklusive Wüstenmetropole, Dschungeldorf und Basarromantik. Der Held muss einen Krieg zwischen zwei Volksgruppen verhindern und einen Dämon besiegen.

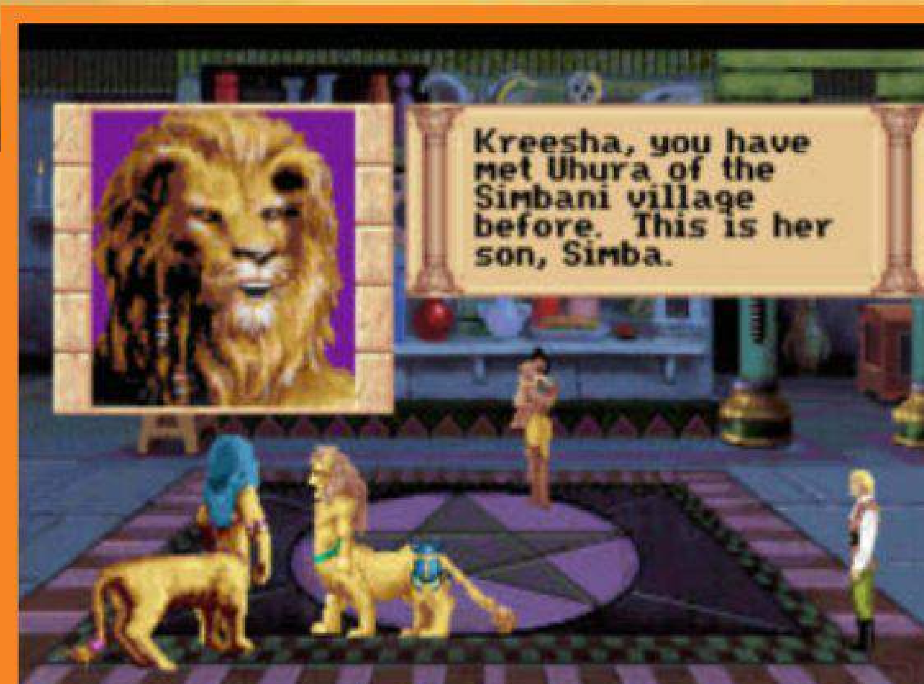
Dabei steuern wir unsere Figur – wie bei einem Adventure üblich – per Mausklick durch die handgemalten VGA-Einzelbildschirme. Per Rechtsklick ändert sich die Form des Mauszeigers und erlaubt so multiple Funktionen wie beispielsweise „gehen", „sprechen", „nehmen" und „anschauen". Diese Funktionen und einige weitere Optionen finden sich außerdem in einem Menü, das sich am oberen Rand des Bildschirms einblenden lässt. Hier befinden sich darüber hinaus auch Einstellungen wie Speichern und das übliche Inventar.

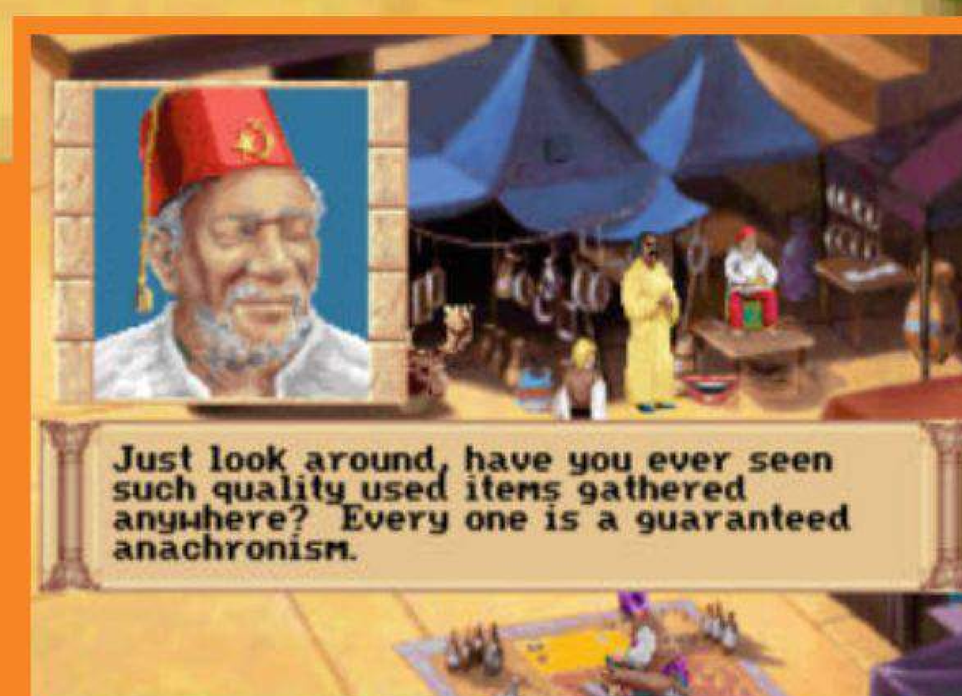
Im klassischen Adventure-Modus unterhält man sich mit weiteren Spielfiguren, sammelt Gegenstände, spielt das ein oder andere Mini-Game und löst Rätsel. Im Gegensatz zu modernen Spielen gibt es aber keinerlei Komfortfunktion, wie das „Highlighten" von Gegenständen – hier ist also Intuition und Mausakrobatik gefordert. Letztere werden auch vom Echtzeitkampfsystem verlangt.

Leider ist der Hybrid aus RPG und Adventure nicht jedermanns Geschmack: Weder Fleisch noch Fisch, könnte man sagen. Oder auch: Von allem etwas, aber nichts Richtiges. Wirkten 1992 die VGA-Optiken durchaus noch beeindruckend und rüttelte der ätherische Roland-Sound an den Lautsprechern, hat *Quest for Glory III* heute sowohl den letzten technischen als auch spielerischen Charme verspielt. Wer nach richtig guter Adventure-Kost sucht, ist mittlerweile bei deutschen Produktionen wie der *Deponia-Reihe* besser aufgehoben oder wendet sich Retrostyle-Neulingen wie *Thimbleweed Park* zu. *






Kreesha, you have met Uhura of the Simbani village before. This is her son, Simba.


Just look around, have you ever seen such quality used items gathered anywhere? Every one is a guaranteed anachronism.


Quest for Glory



DIE 20 BESTEN apple II SPIELE



Apple-Technikguru Steve Wozniak wollte unbedingt, dass man auf dem Apple II *Breakout* spielen konnte. Sein Beispiel machte Schule: Wir stellen euch die 20 besten von erstaunlich vielen Spieletiteln für das System vor.



20 Taipan!

■ PUBLISHER: **Avalanche Productions**
■ GENRE: **Strategie** ■ JAHR: **1982**

In diesem Spiel, das man auch als „*Elite* auf hoher See" bezeichnen könnte, beginnt ihr entweder mit einem Berg Bargeld und Schulden oder mit einem Schiff voller Kanonen. Ihr segelt dann von Hafen zu Hafen, reibt Piraten auf und handelt mit Seide, Waffen oder Opium. Das textbasierte Interface rückt schnell in den Hintergrund, wenn ihr von 20 Piratenschiffen zugleich angegriffen werdet!



19 Flight Simulator

■ PUBLISHER: **subLOGIC**
■ GENRE: **Simulation** ■ JAHR: **1979**

Bei *Flight Simulator* fliegt ihr zwar nicht über fotorealistische Landschaften, sondern nur über ein simples Gitternetz. Doch der Titel von Bruce Artwick gehört dennoch in diese Liste, da er Vorreiter für ein ganzes Genre war. Wenn ihr etwas Komplexeres und Schöneres spielen wollt, greift zum Nachfolger *Flight Simulator II*.



18 3D Docking Mission

■ PUBLISHER: **The Elektrik Keyboard**
■ GENRE: **Action** ■ JAHR: **1978**

In den Anfangstagen des Apple II waren Spiele oft nicht sonderlich fair, dafür aber kreativ. Das beweist auch Christian Oberths *3D Docking Mission*. Ihr müsst zwar eigentlich nur durch ein Asteroidenfeld fliegen und am Mutterschiff andocken, doch dabei behindern euch Kometen, Trägheit – und ein Splitscreen-Modus.



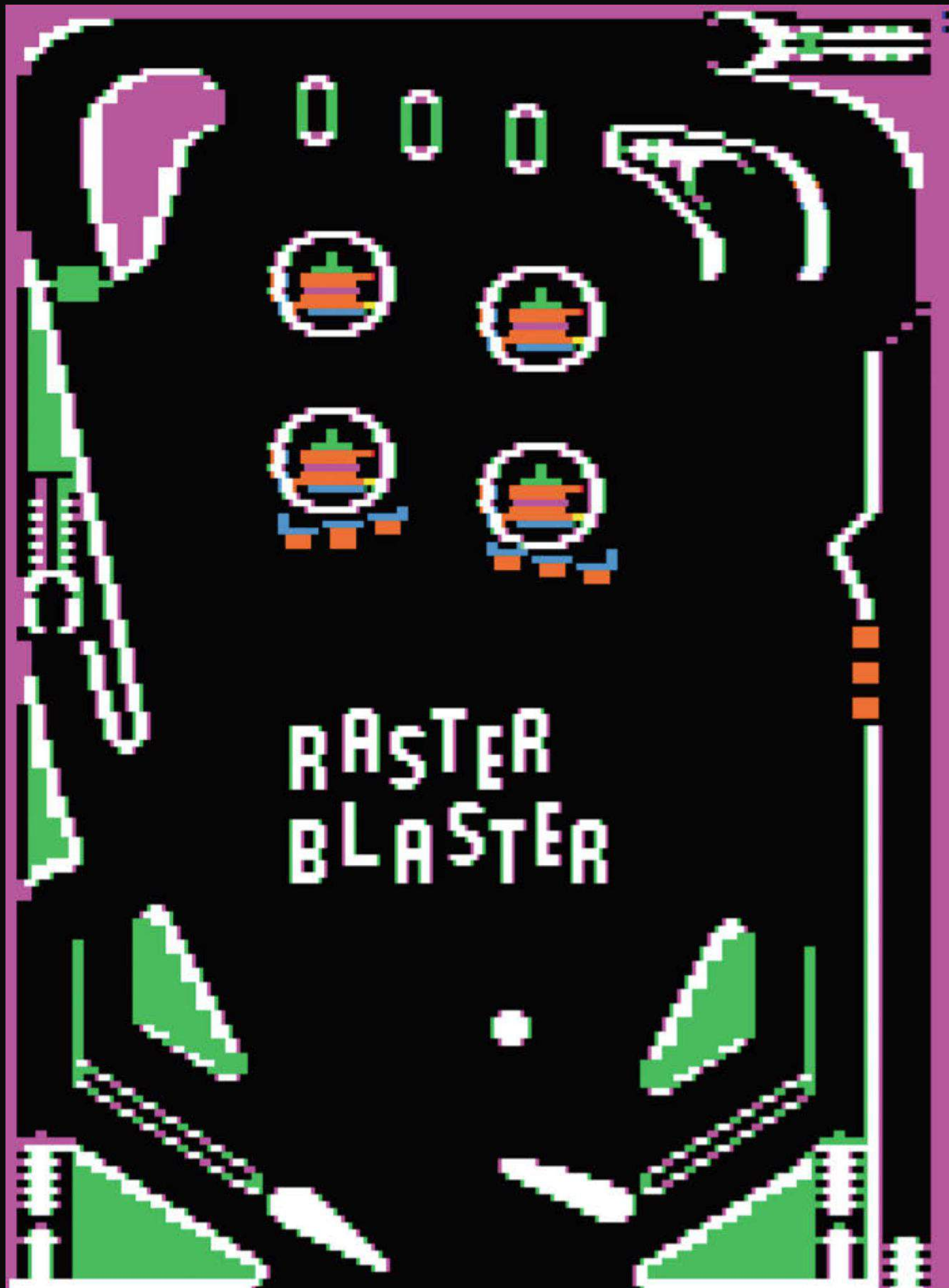
Raster Blaster

■ PUBLISHER: BudgeCo ■ GENRE: Flipper ■ JAHR: 1981

Im Zeitalter hyperrealistischer Flipperspiele wie *Pinball Arcade* muten Spiele wie *Raster Blaster* bestenfalls wie ein netter Anachronismus an. Doch in der Geschichte der Flipper-Sims (und auch der Apple-II-Titel) ist dieses Spiel von Bill Budge als überaus wichtig einzustufen.

Vor *Raster Blaster* waren Flipperspiele entweder eine wilde Mischung aus anderen Genres oder sahen absolut nicht wie ein echter Tisch aus; man denke nur an das unfreiwillig komische *Video Pinball* auf dem Atari. Doch *Raster Blaster* wollte von Anfang an kein Actiontitel sein, bei dem zufällig auch Flipperhebel und Bumper eine Rolle spielten – sondern die Simulation eines echten Tisches.

Dieser war vertikal orientiert und an den weltbekannten Flipper-Automaten *Firepower* angelehnt. Die Originaltreue war beachtlich, auch wenn die Hälfte des Bildschirmes von Logos und der Highscore-Liste eingenommen wurde. Das Wichtigste jedoch war das Ballgefühl, das zwar aus heutiger Sicht hie und da ein paar Ruckler hat, damals jedoch die Konkurrenz in ihre Schranken wies. Auch heute spielt sich der Titel von Bill Budge noch gut und erinnert wirklich an einen echten Flipper. Bill selbst erweiterte das Genre später nicht nur um weitere Flippertitel, sondern auch um das hochgelobte *Pinball Construction Set*, mit dem die Spieler eigene Tische entwerfen konnten.



FLIPPER-KÖNIG

Bill Budge über den Apple II und *Raster Blaster.*



RG: Was hat dich zum Apple II gebracht?
BB: Die Farben. Die haben mich davon abgehalten, einen TRS-80 oder eine der anderen Maschinen zu kaufen. Damals gab es allerdings nicht viele Händler – ich musste fast zwei Monate warten!

RG: War es einfach, auf dem Apple II zu entwickeln?
BB: Die Architektur war sehr einfach und offen, sodass die Programmierer auch Dinge tun konnten, die Steve Wozniak nicht vorhergesehen hatte. Der Sound war allerdings sehr primitiv, da es keine Timer oder Interrupts gab. Auf jeden Fall hatte der Apple II das verlässlichste Diskettenlaufwerk von allen. Die Dinger waren ja beim C64 und beim Atari ein Albtraum.

RG: Wie entstand *Raster Blaster*?
BB: Ich war vorher komischerweise gar kein Flipper-Fan. Alle meine Kollegen bei Apple jedoch waren wie besessen davon, sodass sie mir bei jedem Mittagessen erklärten, wie so ein Flipper funktionierte. Ich wollte auf dem Apple II das am besten aussehendste Spiel machen, das ich nur konnte, und so bot sich ein Flipperspiel an.

RG: Vermutlich gab es damals noch nicht allzu viele Vorbilder, an denen du dich orientieren konntest.
BB: Das stimmt. Es gab ein paar andere Flippertitel, die hatten aber eine schlechte Grafik und begrenzte Physik. Ich selbst hatte damals auch schon ein mieses Flipperspiel gemacht und dabei Techniken von meiner *Pong*-Portierung auf den Apple II benutzt. Mein Hauptvorbild war *Firepower* von Williams, einem der genialsten Flippertische überhaupt. Auf dessen Layout basiert *Raster Blaster.*

RG: Welche technischen Hürden standen dir im Weg?
BB: Der Apple II konnte weder multiplizieren noch Gleitkommaberechnungen anstellen. Darum musste ich 16-Bit-Ganzzahlen benutzen, um Positionen und Rotationsvektoren zu berechnen, wenn die Kugel irgendwo anstieß. Ich hinterlegte also meine Nachschlagetabellen für die Sinus- und Cosinus-Berechnungen einfach im Code.

Foto: © Jason Scott





16 Mystery House

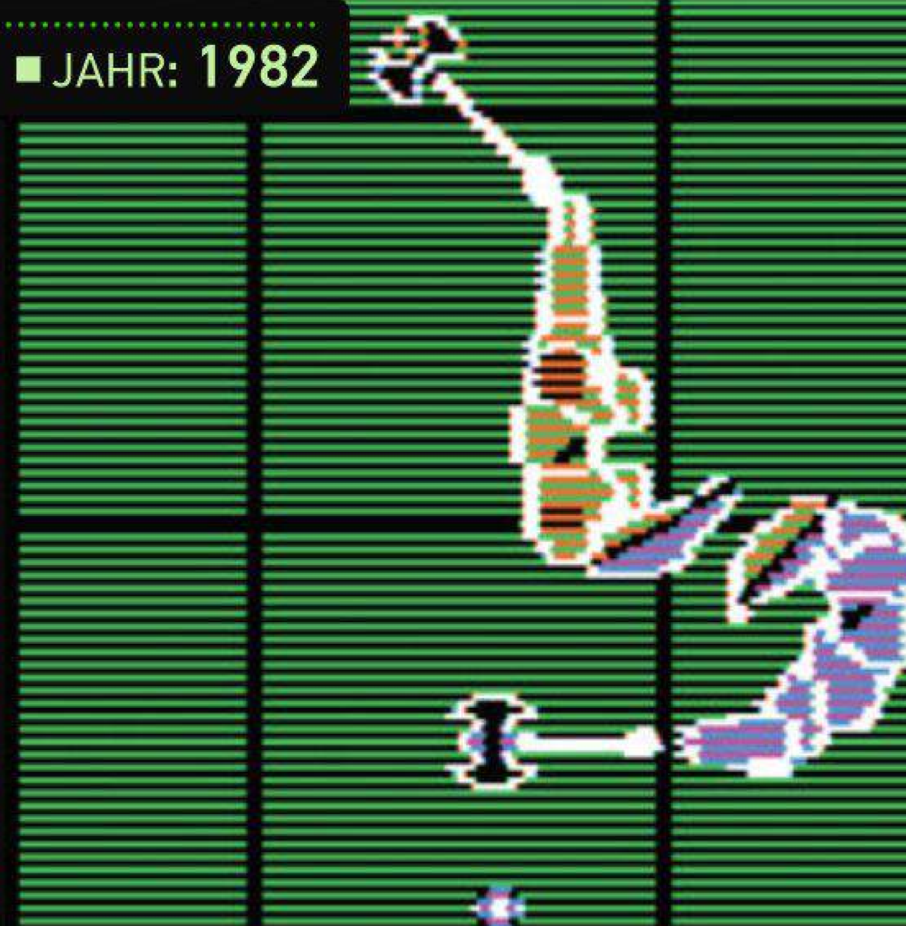
■ PUBLISHER: **On-Line Systems**
■ GENRE: **Text-Adventure** ■ JAHR: **1980**

Nachdem ihr die Villa mit einem beherzten GO DOOR (dem unflexiblen 80er-Jahre-Parser sei Dank) betretet, gibt es kein Zurück mehr. Ihr werdet mit einigen anderen armen Schluckern zusammen eingesperrt und müsst zusehen, wie einer nach dem anderen auf übelste Weise sein Leben aushaucht.

Mystery House ist ein revolutionäres Adventure des Ehepaars Roberta und Ken Williams (*King's Quest*), das neben dem Text auch Bilder anzeigt. Oft müsst ihr die Lösung eines Rätsels nicht im Text, sondern in der Grafik suchen. Obwohl er viele Sackgassen enthält, ist der Titel ein Vorgeschmack auf die große Ära der Grafikadventures auf dem PC.

15 The Bilestoad

■ PUBLISHER: **Datamost** ■ GENRE: **Action** ■ JAHR: **1982**



Dieses Kampfspiel von Marc Goodman ist ein ziemlicher Sonderling, denn im Gegensatz zu vielen anderen Titeln dieser Art wählte Marc nicht die Standardperspektive von der Seite, sondern zeigt die Kämpfer von oben.

Die Steuerung ist so anspruchsvoll, dass ihr einige Zeit brauchen werdet, um mit ihr zurechtzukommen. Danach belohnt euch aber eine einzigartige Spielmechanik, bei der ihr die Axt und den Schild unabhängig voneinander steuern könnt.

14 Aztec

■ PUBLISHER: **Datamost** ■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **1982**



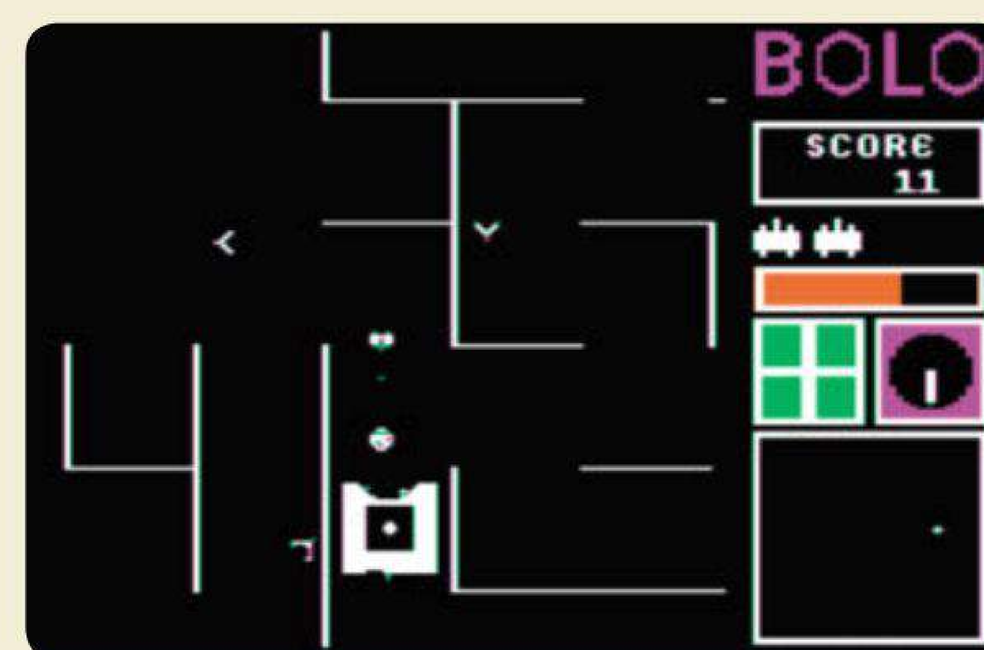
Bei *Aztec* geht es von Anfang an zur Sache. Auf den ersten Blick wirkt der Titel wie ein typischer Genrevertreter, bei dem ein kleptomanischer Hutträger mit Peitsche Schätze aus alten Grüften abstaubt. Die Steuerung ist zwar ein wenig umständlich, da es für jede Aktion eine andere Taste zu drücken gilt. Doch dafür werdet ihr mit spannenden Kämpfen gegen Monster belohnt. Doch selbst wenn ihr es schafft, kann es beim nächsten Mal ganz anders laufen – die Gräber werden jedes Mal zufällig generiert.

13 Sabotage

■ PUBLISHER: **On-Line Systems** ■ GENRE: **Ballerspiel** ■ JAHR: **1981**

Wenn ihr meint, hier wäre versehentlich ein Bild von *Paratrooper* hineingerutscht, dann liegt ihr damit gar nicht so falsch. Die Ähnlichkeiten sind frappierend, wobei *Sabotage* zuerst erschienen ist. Bei diesem Titel von Mark Allen steuert ihr eine Flugabwehrwaffe und ballert damit Helikopter und herabschwebende Fallschirmjäger vom Himmel. Sollten vier gleichzeitig den Boden erreichen, dann war es das mit eurer schönen Kanone.





12 Bolo

■ PUBLISHER: **Synergistic Software**
■ GENRE: **Ballerspiel** ■ JAHR: **1982**

„Spärlich" ist vielleicht dasjenige Wort, das euch in den Sinn kommt, wenn ihr *Bolo* zum ersten Mal auf dem Bildschirm seht. Nach der Auswahl eines Schwierigkeitsgrads erzeugt das Spiel ein simples Labyrinth mit feindlichen Basen darin. Ihr müsst nun durch dieses Labyrinth manövrieren und die feindlichen Fahrzeugen und Basen zerstören.

Das Alleinstellungsmerkmal von *Bolo* ist seine Steuerung. Euer Panzer kann feuern, während er rückwärts fährt, und seinen Turm drehen, um in verschiedene Richtungen zu ballern. Dies wird später wichtig, wenn die Feinde genauso schnell werden wie ihr selbst.

11 Choplifter

■ PUBLISHER: Brøderbund ■ GENRE: Action ■ JAHR: 1982

1980 musstet ihr bei *Defender* erstmals gleichzeitig hilflose Zivilisten aus der Kampfzone retten und alles andere in die Luft jagen. Der Titel fühlte sich dann auch immer wie ein Action-Spiel an. Im Gegensatz dazu steht *Choplifter*, das fesselnd und unterhaltsam, im Vergleich jedoch fast schon gemächlich daherkommt. Ihr steuert einen Helikopter hinter die feindlichen Linien, um dort Panzer und Kampfflieger abzuwehren und Geiseln zu befreien. Danach fliegt ihr sie zurück in Sicherheit, wobei die gegnerischen Stellungen mit jeder Runde schwieriger zu überwinden sind. Ihr werdet nicht für Kampfhandlungen oder Zerstörungen belohnt, sondern allein für die Anzahl der geretteten Geiseln.



HÖHENFLÜGE

Dan Gorlin erinnert sich daran, wie er *Choplifter* für den Apple II entwickelte.



RG: Erzähl uns, wie *Choplifter* entstand.
DG: Ich habe einfach begonnen, weil ich einen Apple II hatte! Anfangs war ich ehrlich gesagt nicht gerade begeistert davon, da ich das Gerät als sehr primitiv empfand. Aber ich mochte die Tatsache, dass man die komplette Kontrolle über das Timing hatte, sodass man zumindest diesen Aspekt beim Programmieren berücksichtigen konnte.

RG: Wie kam es dann zu *Choplifter*?
DG: Ich spielte mit dem Apple II herum und versuchte, Dinge über den Bildschirm zu bewegen. Ich hatte mich schon früher für Hubschrauber interessiert, also brachte ich einen auf den Schirm und versuchte, das Fluggefühl hinzubekommen. Am Ende musste ich die Physik ein wenig hintanstellen, aber ich denke, dass dennoch ein gutes Spielgefühl herausgekommen ist.

RG: Wie bist du auf die Idee mit den Geiseln gekommen, die man retten muss?
DG: Mein Automechaniker war ein großer Fan von *Defender* und machte den Vorschlag. Ich ging also in die nächste Spielhalle, mochte das Spielelement sofort – und baute viele weitere Kleinigkeiten ein.

RG: Das war etwa zur Zeit der Geiselnahme in Teheran. Hat das beim Thema mitgespielt?
DG: Das war damals groß in den Medien und hat mich vielleicht unbewusst inspiriert. Ihr dachte aber nicht zu viel darüber nach – deshalb ist *Choplifter* auch eher spaßig und nicht zu ernst.

RG: Trotzdem gibt es einen ernsten Unterton, auch weil bei der Punktzahl die Überlebenden und Toten aufgezählt werden.
DG: Ich mag eigentlich gar keine Punktezählerei, wenn man versucht, eine Geschichte zu transportieren. Für mich zählte nur, die Geiseln sicher nach Hause zu bringen. Die Anzahl der explodierten Panzer war für mich einfach irrelevant und die Gegner habe ich überhaupt nur eingebaut, um den Spielern eine Herausforderung zu bieten.

10 Airheart

■ PUBLISHER: Brøderbund
■ GENRE: Action ■ JAHR: 1986



Bei diesem ambitionierten 3D-Titel fliegt ihr über eine Wasserwelt, jagt Roboter hoch und schnappt euch mystische Objekte, durch die ihr zum finalen Kampf gelangen könnt. Das Spiel wurde später für 16-Bit stark aufgemotzt.

9 Karateka

■ PUBLISHER: Brøderbund
■ GENRE: Kampfspiel ■ JAHR: 1984



Jordan Mechners Erstlingswerk war ein kinoreifes Kampfspiel, das nicht nur ordentliche Kämpfe, sondern auch gute Zwischensequenzen bot. Darunter natürlich die ersehnte Rettung der großen Liebe des Helden.

8 Captain Goodnight And The Islands Of Fear

■ PUBLISHER: Brøderbund
■ GENRE: Action ■ JAHR: 1985



In dieser *James Bond*-Parodie müsst ihr als Captain Goodnight per Jet, Jeep, Panzer und U-Boot eine teuflische Maschine erreichen, die die Welt zerstören könnte.

7 SunDog: Frozen Legacy

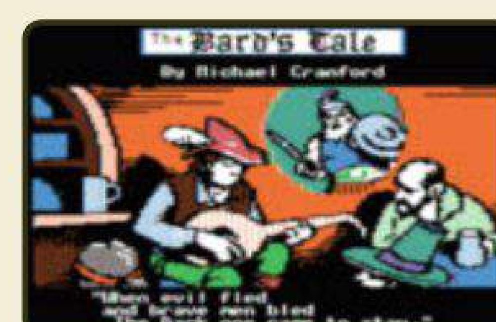
■ PUBLISHER: FTL Games
■ GENRE: Weltraumspiel ■ JAHR: 1984



Obwohl es noch mit dem Joystick gesteuert wurde, fühlt sich *SunDog* wie ein Vorgeschmack auf die späteren 4X-Titel an. Ihr fliegt durchs All, spaziert aber auch zu Fuß über Planeten, um zu handeln und euer Schiff aufzutanken.

6 The Bard's Tale

■ PUBLISHER: Electronic Arts
■ GENRE: Rollenspiel ■ JAHR: 1985



Dieser RPG-Klassiker begann sein Dasein auf dem Apple II, bevor er auf viele andere Systeme portiert wurde. Führt eure Abenteurer-Party in die gefährlichen Labyrinthe unter Skara Brae!





Ultima I: The First Age of Darkness

■ PUBLISHER: **Origin Systems** ■ GENRE: **Rollenspiel** ■ JAHR: **1981**

Wir hätten natürlich auch einen der späteren *Ultima*-Teile in diese Liste aufnehmen können, allen voran Ultima V. Wir haben uns deshalb für den ersten Teil der Reihe entschieden, weil er einer der einflussreichsten Titel auf dem Apple II überhaupt war. Ihr wandert dabei durch das viergeteilte Fantasyland Sosaria, das vom bösen Zauberer Mondain versklavt wurde. Wie sich herausstellt, ist der Bösewicht unsterblich – ihr müsst ihn natürlich trotzdem besiegen.

Aus visueller Sicht war *Ultima* für ein Spiel von 1981 mit seinem Wechsel zwischen kachelbasierter Welt- und „dreidimensionaler“ Dungeon-Grafik wegweisend. Noch wichtiger aber war, dass *Ultima* das Konzept für „Weltkarten-Rollenspiele“ für die nächsten Jahrzehnte definierte. *Ultima II* ließ euch die Erde bereisen und durchs Weltall fliegen. Bei *Ultima III* steuerte man dann eine ganze Party, es gab Sichtlinien, und für Kämpfe wurde in einen Extramodus geschaltet.



LORD BRITISH SPRICHT

Ultima-Schöpfer Richard Garriott erinnert sich gern an den Apple II.

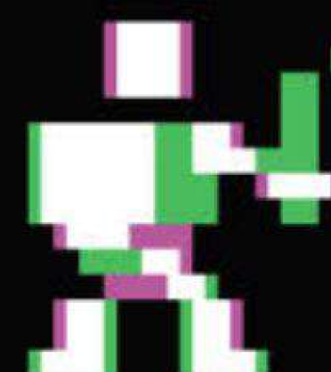


RG: Was hat dich am Apple II fasziniert?
RG: Ich fing damals mit einem Fernschreiber an, der mittels Akustikkoppler mit einem PDP11 in einem Rechenzentrum einer nahe gelegenen Uni verbunden war. Als der Apple II herauskam, war das eine Offenbarung. Statt einen Befehl abzusetzen und minutenlang auf die Abarbeitung zu warten, konnte ich nun in Echtzeit all die Fantasiewelten und anderen Ideen darstellen, die ich mir einfallen ließ. Ich sah das Gerät sofort als Schlüssel zur Zukunft – zumindest für meine Zukunft.

RG: Wie wichtig war der Apple II für *Ultima*?
RG: Ohne ihn hätte es *Ultima* wohl nie gegeben. So sehr ich die früheren und späteren Computer auch mochte, alle diese Systeme waren im Vergleich komplizierter und weniger befriedigend als der Apple II.

RG: Wie wurde *Ultima* Wirklichkeit?
RG: Ich arbeitete in einem Computerladen und der Besitzer bemerkte, dass ich im Hinterzimmer an *Akalabeth* arbeitete. Ich hatte gerade die Gänge entworfen, als mir der Ladenbesitzer sagte, dass es besser aussah als alles, was es zu kaufen gab – und ich es veröffentlichen sollte. Das tat ich dann auch. *Akalabeth* zog bald die Aufmerksamkeit von Publishern auf sich, obwohl es nur eine technische Demo war. Es gab keine Story, keinen Sieg und kein Ende. Aber ich konnte dadurch aufs College gehen und dort mit dem ersten *Ultima* beginnen. Wenn ich mir das College durch ein Spiel finanzieren konnte, das ich eigentlich niemanden zeigen wollte – dann war ich guter Dinge, was ich mit einem richtigen Spiel alles erreichen konnte!

RG: Hast du heute noch eine Beziehung zum Apple II?
RG: Als die Zeit der PCs gekommen war, widmete ich ihm nicht mehr allzu viel Aufmerksamkeit. Doch eines Tages wurde mir bewusst, dass ich meine *Ultimas* oder *Akalabeth* irgendwann nicht mehr würde spielen können, von Emulatoren abgesehen. Also zog ich los und kaufte einen Haufen Ersatzteile für meinen Apple II, damit ich ihn immer weiter betreiben können würde.





The Oregon Trail

■ PUBLISHER: **Brøderbund** ■ GENRE: **Simulation** ■ JAHR: **1979/1985**



Obwohl *The Orgeon Trail* eigentlich eine Edutainment-Anwendung ist, handelt es sich um einen der gnadenlosesten Apple-II-Klassiker. Bei der „Simulation" um amerikanische Pioniere bei der Eroberung des Westens trefft ihr ständig Entscheidungen über Leben und Tod. Es kann vorkommen, dass eine eurer Hauptfiguren an einer plötzlichen Durchfallerkrankung dahinscheidet.

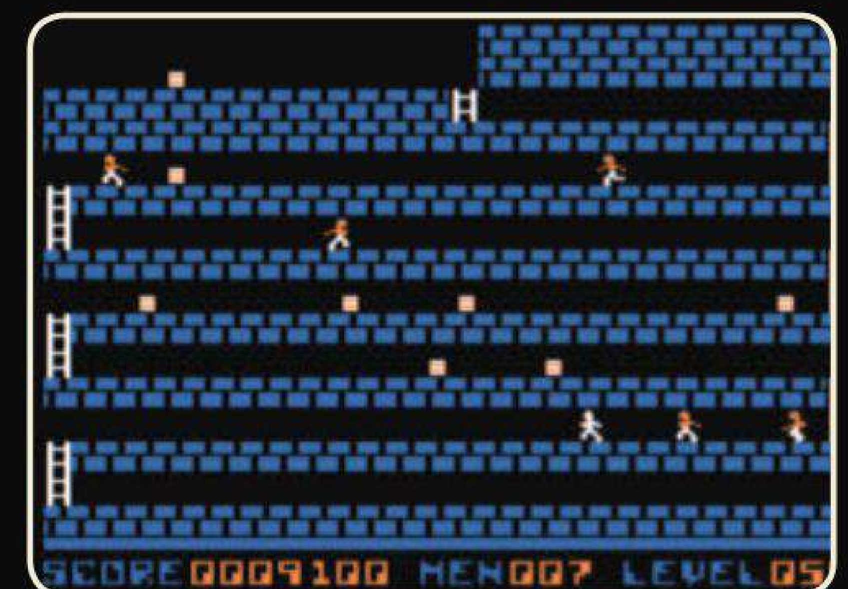
Was nicht jeder weiß: Der Titel begann sein Dasein bereits 1971 auf einem Großrechner. Sein Schöpfer Don Rawitsch stellte das Spiel damals in einer Schule in Minneapolis Tausenden seiner Schüler zur Verfügung – damals ein einmaliger Vorgang. Auf den Apple II wurde das Spiel 1979 als *Oregon* portiert und 1985 als *The Oregon Trail* nochmals überarbeitet herausgebracht.

2 Lode Runner

■ PUBLISHER: **Brøderbund** ■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **1983**

Ähnlich wie bei *The Oregon Trail* reichen auch bei *Lode Runner* die Wurzeln bis vor die Zeit des Apple II zurück – es erschien nämlich zuerst für den Commodore PET. Sogar damals war der Titel schon als *Lode Runner* zu erkennen: Es gab Plattformen, Leitern und einen Helden, der von Feinden verfolgt wurde, die man durch das Graben von Löchern links und rechts vom Helden kurzzeitig festsetzen konnte.

Später wurde das Spiel unter Beteiligung von Doug Smith für den Apple II umgeschrieben. Nachdem Doug die Rechte von James erworben hatte, wurde seine erste Umsetzung *Miner* von Brøderbund abgelehnt. Der Klassiker, den wir heute kennen und lieben, ist also eine überarbeitete Fassung mit stark verbesserter Steuerung.



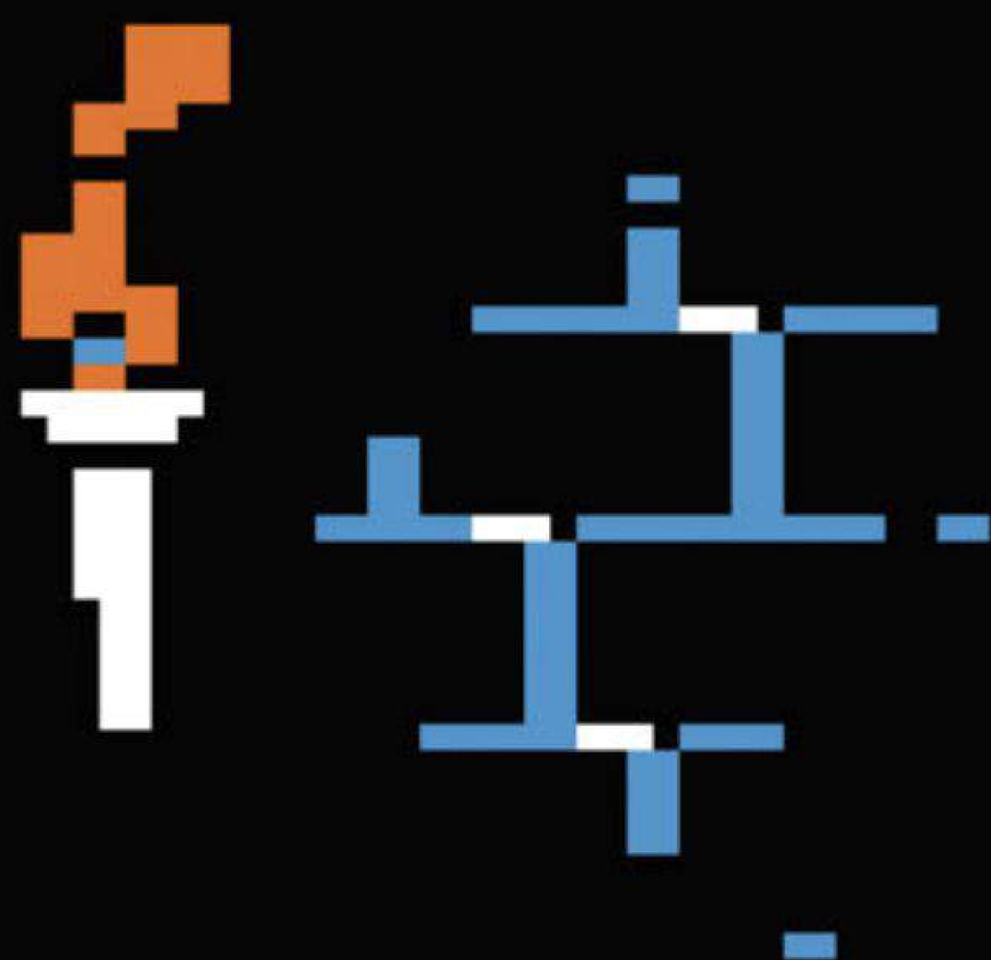


3 Beyond Castle Wolfenstein

■ PUBLISHER: **Muse Software**
■ GENRE: **Schleichspiel** ■ JAHR: **1984**

Mit dem einflussreichen 3D-Ballerspiel von id Software hat dieser Titel ebenso wenig etwas zu tun wie mit der Neuauflage von Activision aus dem Jahr 2001. In diesem Spiel schleicht ihr euch in einen Nazi-Bunker und müsst eine Bombe finden, die ihr dann vor Hitlers Geheimtreffen ablegt und scharfmacht. Wie der ebenso gelungene Vorgänger verbindet dieser Titel Taktik mit Action – so könnt ihr Feinde abballern, was aber Munition kostet – es ist besser, wenn ihr euch als feindlicher Soldat verkleidet.









Prince of Persia

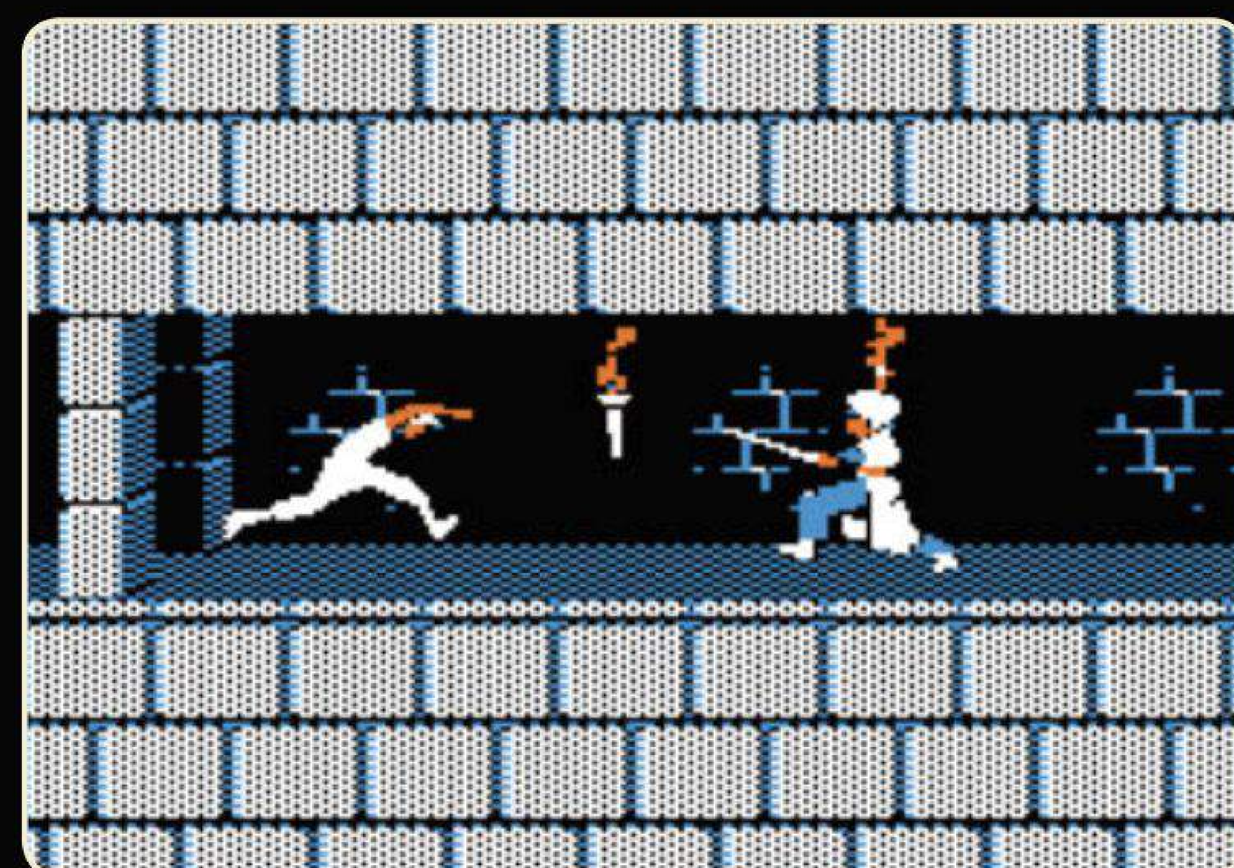
■ PUBLISHER: **Brøderbund**
■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **1989**

Einige Spiele auf dieser Liste stammen aus den Anfangstagen des Apple II, als die Entwickler noch mit der Hardware herumexperimentierten. Für uns ist jedoch klar, dass Jordan Mechners Plattformabenteuer diese Aufzählung anführen muss. *Prince of Persia* kam ohne Zweifel sehr spät auf den Apple II, und Jordan selbst gibt zu, dass damals die Tage des Geräts schon gezählt waren.

Auf den ersten Blick liest sich die Hintergrundgeschichte von *Prince of Persia* ziemlich abgedroschen: Ein heldenhafter Protagonist kämpft sich durch Gegnerhorden, um einen bösen Zauberer zu besiegen. Auch das Gameplay wirkt konventionell: Ihr springt, aktiviert Schalter, um Türen zu öffnen – und versucht, nicht auf Stacheln aufgespießt in einer Grube zu enden. Doch die Ausgestaltung dieser Elemente ist das wahre Highlight von *Prince of Persia*. Alles im Spiel wurde bis zur Perfektion durchdacht, die Grafik ist überragend und die Animationen sind superflüssig.

Die Spielmechanik von *Prince of Persia* ragt positiv heraus. Wo viele alte Plattformer sich bei der Steuerung heute grob anfühlen, kann der Held von *Prince of Persia* laufen, sich ducken, über Abgründe springen, schleichen und an Vorsprüngen hängen. Ihr müsst dabei jede Aktion punktgenau positionieren und werdet schnell merken, dass das gesamte Spiel eine einzige Falle ist, die dem Helden ständig nach dem Leben trachtet.

Dann sind da noch die Schwertkämpfe, die die Hüpf- und Laufabschnitte gekonnt akzentuieren. Ihr habt zwar unendliche viele Leben, jedoch sitzt euch beim Spiel ein unerbittlicher 60-Minuten-Countdown im Nacken. Bei jedem eurer Tode blickt die Prinzessin besorgt auf ihre Sanduhr, und ihr verliert kostbare Zeit, da ihr wieder am Anfang des aktuellen Abschnitts beginnen müsst. Bis heute unvergesslich ist jener Level, in dem ihr durch einen Spiegel springt und dann mit einem geisterhaften, bösen Abbild eures Selbst konfrontiert werdet.



FÜNF ERFOLGS-FAKTOREN

1. Wie auch *Karateka* bietet *Prince of Persia* ein kinoreifes Intro und ein fast schon filmisches Erlebnis.
2. Ob große Sprünge oder kleine Schritte: Die Animationen tragen ihren Teil zum Realismus bei.
3. Die Steuerung ist so genau, dass eure Chancengleichheit im Kampf gegen Feinde und gegen die Umgebung gewahrt ist.
4. Die Schwertkämpfe sind eine schöne Abwechslung zur Entdeckung und sehen einfach nur großartig aus.
5. Obwohl der Sound-Chip des Apple II nicht gerade dessen Highlight ist, ist die Musik gut gelungen.



DER HERR DES PRINZEN

Jordan Mechner erzählt von der Entwicklung von *Prince of Persia*.



RG: Erzähle uns bitte die Vorgeschichte zu *Prince of Persia*.
JM: Ich mochte die ersten paar Minuten von *Jäger des verlorenen Schatzes* sehr. Genau dieses Gefühl, dass der Held laufen und springen muss und dabei einer großen Gefahr nur um Haaresbreite entkommt, wollte ich nachbauen. Ich wollte daraus ein Spiel machen, und zwar für den Apple II. Das war einfach ein Gerät, das ich kannte. Die Programmierung darauf schien für mich als Hobby-Trickzeichner und Filmfan das Normalste der Welt zu sein.

RG: Wie kamst auf die Idee, Rotoskopie für die Animationen zu nutzen?
JM: Rotoskopie hatte ich zuerst bei *Karateka* benutzt und stand damit in der Tradition der Trickzeichner seit den Anfangstagen des Films. Für *Prince of Persia* nahm ich meinen Bruder beim Springen, Laufen und vielen anderen Dingen auf Video auf und wählte dann Einzelbilder aus, deren Silhouette ich auf den Rechner übertrug. Das Schwierigste daran war, die Animationen so ins Spiel einzufügen, dass sie gut aussahen und gleichzeitig die Steuerung noch funktionierte.

RG: Warum hast du ein orientalisches Thema für dein Spiel gewählt?
JM: Ich wollte ein Setting, das nicht schon aus anderen Spielen bekannt war. Viele Titel hatten Science-Fiction-, Mittelalter- oder Fantasy-Themen. Aber keines hatte *1001 Nacht* – das war ein paar Jahre vor Disneys *Aladdin*. Es passte auch gut zum Helden, den ich erschaffen wollte, nämlich den typischen Underdog mit viel Herz und Mut.

RG: Und wieso die Schwertkämpfe?
JM: Mir war dieses Hollywood-Gefühl der Schwertkämpfe wichtig, bei denen sich die Waffen mal oben, mal unten treffen, in einer Art rhythmischem Balletttanz. So ähnlich wie beim Film *Robin Hood* von 1983 – wenn ihr den Film Bild für Bild anschaut, werdet ihr sehen, dass ich ihn für die Animationen von *Prince of Persia* als Vorlage verwendet habe.

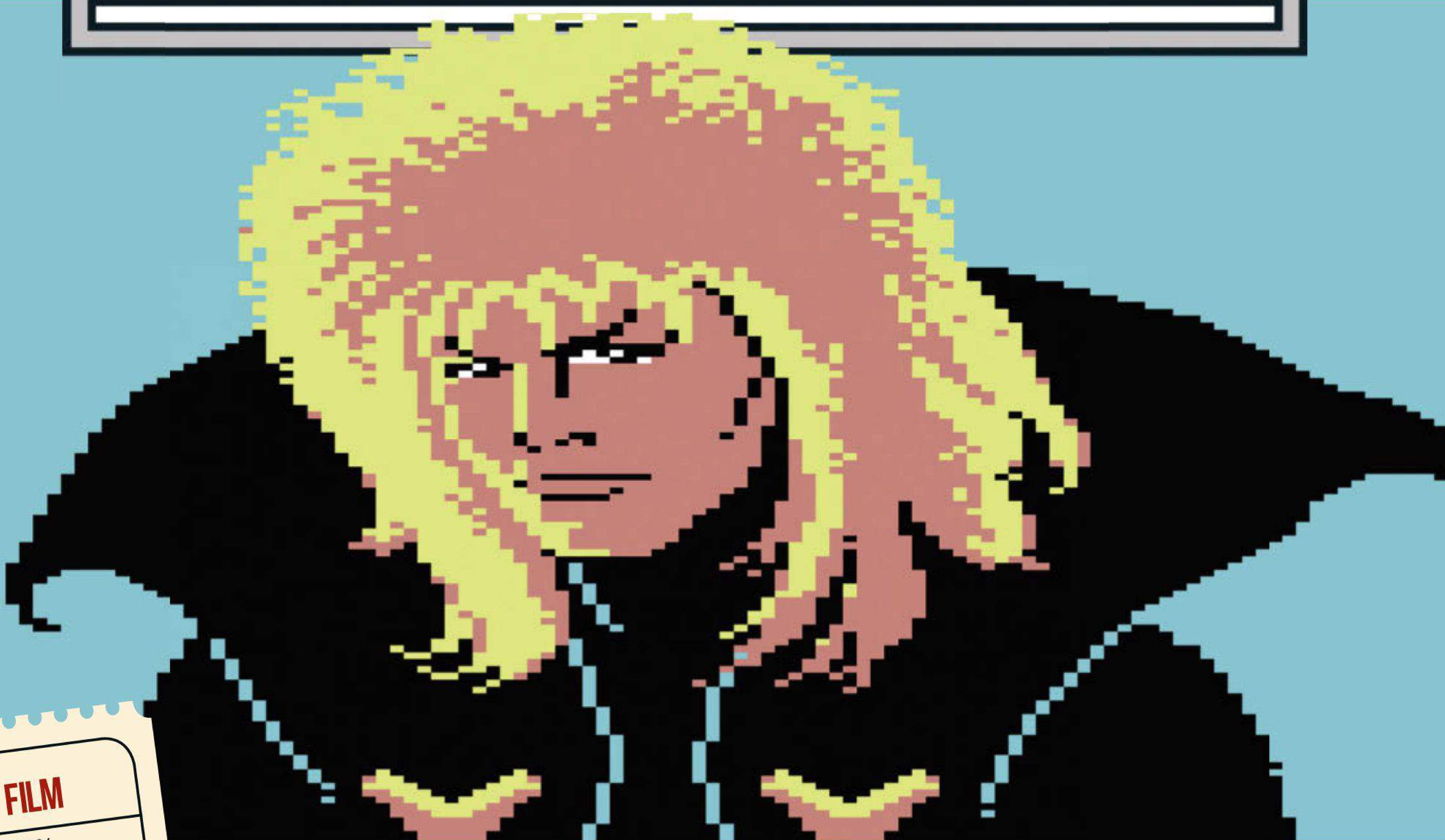
RG: Hattest du auch etwas geplant, das es nicht ins Spiel geschafft hat?
JM: Ich wollte eigentlich einen Level-Editor mitliefern und habe Monate auf dessen Entwicklung verwendet. Letztlich war ich aber der Einzige, dem die Bedienung Spaß machte.

RG: Warst du mit dem fertigen Spiel zufrieden?
JM: Man darf nicht vergessen, dass der Apple II damals schon eine alte Plattform war. Als *Prince of Persia* 1989 fertig wurde, gab es das System schon mehr als zehn Jahre lang. Ich war damals der Meinung – und bin es heute immer noch –, dass *Prince of Persia* meine damaligen Erwartungen sogar noch übertroffen hat.

RG: Wie wichtig waren die Umsetzungen für den Erfolg?
JM: Sehr wichtig, da der Apple II 1989 quasi schon tot war. Darauf verkauften sich nicht allzu viele Kopien. Dank der zahlreichen Ports erinnert man sich auch heute noch an *Prince of Persia*. Ein paar Jahre später kam die PC-Version, die vollen Gebrauch von VGA-Grafik machte. Und die Mac-Fassung hatte verschiedene Grafiksets für die diversen Mac-Monitore.

LICENCE TO THRILL

NOW SHOWING: LABYRINTH



FILM

» **JAHR:** 1986
» **STUDIO:** Henson Associates/ Lucasfilm
» **REGIE:** Jim Henson
» **DARSTELLER:** David Bowie, Jennifer Connelly, Toby Froud, Shelley Thompson
» **BUDGET:** 25 Millionen US-Dollar
» **EINSPIELERGEBNIS:** 12,9 Millionen Dollar (nur USA)

SPIEL

» **JAHR:** 1986
» **PUBLISHER:** Activison
» **ENTWICKLER:** Lucasfilm Games

Jim Hensons Werk gilt mittlerweile als Kultfilm. **Retro Gamer** befasst sich mit David Bowies, Verzeihung, Jareths Herrschaft und stellt die Lucasfilm-Games-Versoftung vor.

Die Reise ins Labyrinth verfügt über alle Zutaten für ein tolles Adventure – ein angeblich undurchdringlicher Irrgarten, ein mysteriöser Gegenspieler, dazu Fallen, Rätsel und jede Menge Bestien. *Die Reise ins Labyrinth* war nach *Der dunkle Kristall* von 1982 der zweite Fantasyfilm aus Hensons Studio, das diesmal mit Lucasfilm zusammenarbeitete. Die Story stammt von Monty Pythons Terry Jones. Jennifer Connelly spielt den tapferen Teenager Sarah. Sie irrt durch das Labyrinth des Goblinkönigs Jareth (Davie Bowie), um ihren entführten kleinen Bruder zu retten.

„*Labyrinth* war das erste Filmprojekt, das Lucasfilm uns als Lizenz anbot", erinnert sich der verantwortliche Lucasfilm-Games-Programmierer David Fox. Den Entwicklern wurden eine frühe Version des Drehbuchs gezeigt und eine Videokassette, die Ausschnitte einiger Szenen enthielt – Rohschnitte, die lediglich das Zusammenspiel der Puppen und der Schauspieler zeigten. „Es war beeindruckend, wer alles daran beteiligt war, besonders Jim Henson. Deshalb dachten wir nur: Ja, klingt gut." Das Videospiel wurde zum ersten Adventure, das Lucasfilm Games veröffentlichte. Es zeigte schon einige (aber längst nicht alle) der Stärken, die später *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island* so gut machen würden.

Für Lucasfilm wurde *Labyrinth* zu einem Wendepunkt, denn vorher hatte George Lucas Spiele, die auf seinen Filmen beruhten, nicht erlaubt – selbst von *Star Wars* nicht. Dabei sei gerade die mögliche Zusammenarbeit mit den Filmleuten der Hauptgrund für viele gewesen, überhaupt bei Lucasfilm Games anzufangen, stellt Grafiker Gary Winnick klar: „Der Gedanke, an einem Spiel mitzuwirken, das auf einem Film von Jim Henson beruht und an dem George Lucas beteiligt war, war überwältigend", so Winnick. Den Film mochte er als großer David-Bowie-Fan sowieso: „Aussehen und Anmutung des Designs waren genauso mein Fall wie die Geschichte, die Fantasy und weitere Elemente."

David Fox wurde nach London eingeladen, wo der Film produzierte wurde, um



» [C64] Eine schwere Wahl.



» [C64] Kenner des Films dürften mit Jareth am Ende keine Probleme haben.

» The power of voodoo! Who do? You do! Do what? Remind me of the babe! «
JARETH & DIE GOBLINS

über das Spiel zu sprechen – allerdings nicht mit Terry Jones. „Wir hatten eine Woche Brainstorming mit Douglas Adams, der zwar nichts mit dem Film zu tun hatte, aber ein guter Freund von Jim Henson war", erzählt er uns. „Ich war 35 Jahre alt, immer noch platt, dass ich bei Lucasfilm arbeitete, und traf nun den wunderbaren Douglas Adams, dessen *Per Anhalter durch die Galaxis* ich liebte."

Der Designer erinnert sich weiter: „Wir gingen den ganzen Film durch, den wir nur vom Drehbuch her kannten." Die meisten Ideen für das Spiel trugen Douglas Adams und *Sesamstraße*-Autor Christopher Cerf bei. „Von den beiden ging eine verrückte Energie aus, es kam Idee um Idee", reminisziert Fox, der sich auch daran erinnert, den „Creature Shop" von Henson besucht zu haben, wo die Puppen der Filme aufbewahrt wurden.

„Eines Nachts lud uns Douglas in sein Haus ein, Jim Henson war auch da", beginnt Fox eine Anekdote. „Er saß mir direkt gegenüber am Tisch. Und wenn ich schon von Douglas ein wenig eingeschüchtert war, war es bei Jim noch schlimmer, denn seine Arbeit kannte ich besser. Ich esse also und höre von der anderen Seite des Tisches ständig Kermit den Frosch. Ich erinnere mich auch, dass Jim einen gigantischen Räucherlachs mitbrachte, bestimmt fast einen Meter lang. Das war natürlich ein Witz, damit Douglas am Ende des Abends sagen konnte: Macht's gut, und danke für den Fisch!"

Douglas Adams hatte irgendwann den Einfall, im englischen Original des *Labyrinth*-Spiels unbedingt das obskure Verb „adumbrate" unterzubringen, was „etwas erahnen" oder „skizzieren" bedeutet. „Er liebte das Wort, er hielt es für wirklich lustig. Und wer könnte schon Douglas Adams widersprechen?", schmunzelt Fox. Ver- ▶



» [C64] Der Weise gibt euch verquere Hinweise.

VERGLEICH FILM ZU SPIEL

Auch wenn das Spiel keine direkte Umsetzung des Films ist, gibt es Gemeinsamkeiten.



ALPH UND RALPH

■ In Film und Spiel bewachen die auf dem Kopf stehenden Gauner zwei Türen, eine führt zum Schloss, die andere zu einem „gewissen Raum". Im Spiel ist ein nettes Rätsel mit ihnen verbunden.



WAND AUS HÄNDEN

■ Nachdem Sarah Alph und Ralph überlistet hat und deshalb anmaßend wird, stürzt sie in ein Loch. Die Wände sind mit einer Menge greifender Gliedmaßen dekoriert. Glücklicherweise sind sie hilfreicher, als sie scheinen.



DIE MASCHINE

■ Dank Hoggle entkommt Sarah aus einem Kerker. Auf der Flucht sollen sie von einer Tunnelbaumaschine der Goblins plattgemacht werden. Spieler müssen dieser Vorrichtung ebenfalls entkommen. Ein großes Stück Holz könnte helfen …



DIE VERFOLGUNG VON LUDO

■ Der freundliche Zotteltier Ludo ist eine der größten Henson-Kreaturen in *Die Reise ins Labyrinth*. Goblins haben Ludo gefesselt und verhöhnen ihn, als wir ihn treffen. Sarah muss ihn aus den Klauen seiner Unterdrücker befreien.



DAS UNMÖGLICHE SCHLOSS

■ Eine der visuell imposantesten Szenen des Films ist das Patt zwischen Sarah und Jareth im Escher-artigen Wohnsitz. Das Spiel stellt das Treffen durch eine Actionsequenz dar, in der ihr Jareth mit einer Kristallkugel treffen müsst.





» [C64] Keine Frage: Ludo hat uns lieb.





wendet wird es nur ein einziges Mal: Wenn ihr im Kerker sitzt und der einzige Weg heraus das Skizzieren eines Elefanten ist, den ihr nicht sehen, sondern hören könnt. So erschafft ihr ein Loch, durch das ihr fliehen könnt. Typisch Douglas Adams.

Er war auch derjenige, der einen der radikalsten Vorschläge für *Labyrinth* hatte, der den Wechsel von der Real- in die Fantasy-Welt betraf. Weil die Entwickler nicht wollten, dass man als Held des Films agiert, sollte der Spieler sich selbst spielen, egal ob Mann oder Frau, was man zu Beginn auswählen konnte. Beim Anschauen von *Die Reise im Labyrinth* im Kino wird diese Figur in das *Labyrinth*-Universum gesaugt. „Lasst es als Text-Adventure beginnen", habe Adams gefordert, der das Genre durch die Umsetzung seines Anhalter-Buchs kannte. „Wie wäre es, wenn es wie *Der Zauberer von Oz* in Schwarz-Weiß startet und erst bei Erreichen des neuen Universums zu einem bunten Grafik-Adventure wechselt?"

Zurück bei Lucasfilm hatten Fox und sein Team die herausfordernde Aufgabe, alle diese Ideen zu einem Spiel zusammenzufügen. Das Zeitfenster war klein und durch die bevorstehende Veröffentlichung des Films vorgegeben. „Wir hatten keine Zeit für einen ausgereiften Infocom-artigen Parser, also entwickelte ich das vereinfachte Interface", erklärt uns Fox. Die Spieler konnten aus einer Liste von Verben und Nomen, durch die sie mit den Pfeil-Tasten scrollten, auswählen. Mangels Alternativen – das SCUMM-System gab es erst bei *Maniac Mansion* – sei das alles

BESONDERE VERSIONEN



COMMODORE 64

In Sachen Geschwindigkeit, Grafikqualität, sanftes Scrolling, guter Sound und gute Musik ist das die beste Fassung. Die Disketten-Version lädt wirklich schnell – von Datasette aber ist *Labyrinth* nervtötend langsam.



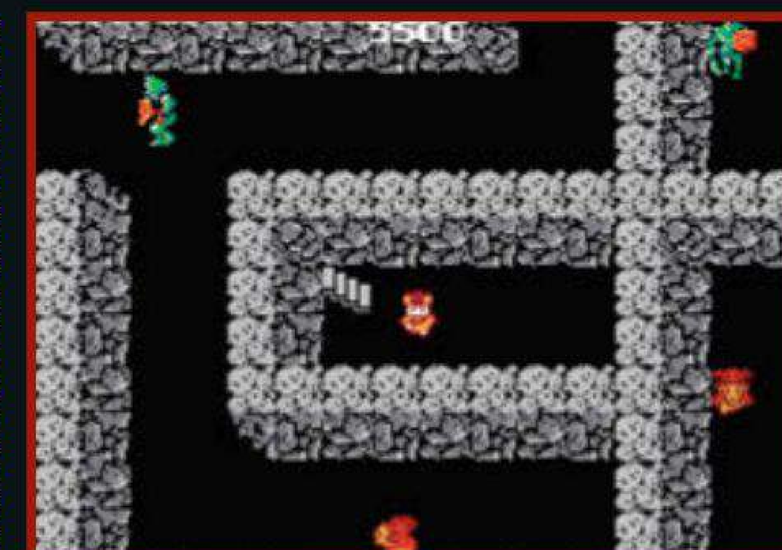
APPLE II

Die schwächere Hardware des Apple-Geräts zeigt sich deutlich: Im Vergleich zur C64-Fassung ist das Scrolling weniger sanft, auch die Charakter-Animationen sind erheblich langsamer und ruckeln. Grafisch glanzlos, Sound und Musik sind praktisch nicht vorhanden.



MSX

Die *Labyrinth*-Versionen, die in Japan für MSX und PC-88-Computer veröffentlicht wurden, ließen den Text-Adventure-Teil zu Beginn des Spiels einfach weg. Die Figuren sind zudem kleiner. Punkte gibt es hingegen für die exzellente Bitmap-Version von David Bowie.

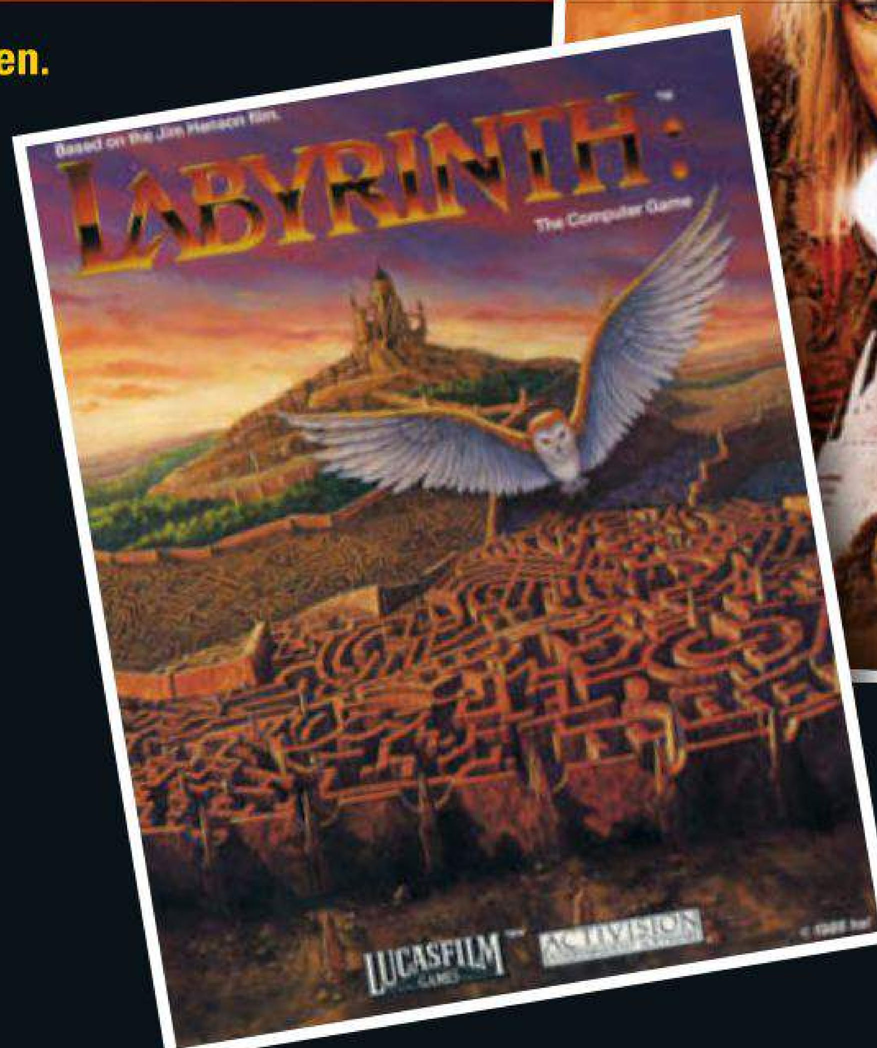


SUPER FAMICOM

Atlus entwickelte nur in Japan für das Super Famicom (also das SNES) eine eigene Filmumsetzung. Herausgekommen ist ein recht fades Action-Adventure im Stil von *Gauntlet*. Der Spieler übernimmt Sarah, die versucht, ihren entführten Bruder zu finden.



» [C64] Ihr müsst den Sumpf des ewigen Gestanks überqueren.



noch in Assemblersprache programmiert worden. Je nachdem, welche Wörter benötigt wurden, fügten die Programmierer sie der Liste hinzu. „Das hätte in einem SCUMM-Spiel nicht funktioniert, da alle Wörter direkt auf dem Bildschirm zu sehen sind. Bei *Labyrinth* erlaubte es mehr Flexibilität", sagt Fox.

Anhand von Filmbildern erschuf Gary Winnick die Grafik und Figuren. „Es war das erste Mal, dass ich Sprites und Hintergrundgrafik malte, die auf einer Vorlage basierten", erinnert sich Winnick. Scannen war damals nicht möglich, also pauste er seine Zeichnungen auf ein Stück durchsichtiges Plastik, das er auf den Monitor klebte. Dann zeichnete er die Umrisse mit einem Malprogramm nach.

Laut David Fox war die Umwandlung des Films in ein Spiel nicht leicht: „Wir wussten bei einigen Dingen nicht, wie wir sie angehen sollten. Einige Kernelemente des Spiels sollten sich so anfühlen, als befinde man sich im Film. Trotzdem durften Spieler, die den Film gesehen hatten, keine großen Vorteile haben. Das gleiche Problem hatten wir später bei *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*."

Diese Strategie erwies sich als die richtige, schon aus einem einfachen Grund: Anders als Hensons vorheriger Fantasy-Film *Der dunkle Kristall* wurde *Die Reise ins Labyrinth* kein großer Hit. Nur die Hälfte der Herstellungskosten wurde in den USA eingespielt. Als das Spiel in die Läden kam, wurde es von den meisten Spielern ignoriert. Fox glaubt, der Grund dafür sei, dass Activision wegen des mangelnden Filmerfolgs nicht viel Geld in die Vermarktung steckte. Kultstatus erlangte der Fanstasyfilm erst später – vor allem wegen David Bowie. Und auch das Adventure ist besser, als es sein niedriger Bekanntheitsgrad vermuten ließe. Ein *Monkey Island* aber ist es nicht." *



» [C64] In einem Irrgarten von Monstern verfolgt zu werden, ist nie gut.

» Also Gockel … – Hoggle! – Wie auch immer. «
JARETH ZU HOGGLE

KÜNSTLERISCHE FREIHEIT

Das war nicht im Film …



IM ANGESICHT DES FREMDEN

■ Im Film sind die Fireys nervende pelzige Bewohner des Labyrinth-Waldes, die Sarah mit Sambatänzen und abnehmbaren Körperteilen verspotten. Im Spiel trefft ihr auf einen einsamen Firey, der an etwas ganz anderem Interesse zu haben scheint.



VERSTEINERTE GOBLINS

■ Wenn ihr euch eurem Ziel nähert, müsst ihr dieses Minispiel schaffen, um die Burg des Goblin-Königs zu betreten. Mit Hilfe von Ludo, der euch mit Steinen versorgt, müsst ihr die Goblinwache bewerfen, wenn sie auf dem Wehrgang erscheint.





MARK CERNY

Durch seine Arbeit für Atari, Sega, 3DO und Sony kennt der 53-jährige Mark Cerny die Branche wie kaum ein anderer. Wir haben mit ihm über die Vergangenheit und die Zukunft der Videospiele geplaudert.

Der amerikanische Spieleentwickler Mark Cerny verließ mit 17 Jahren die Universität, um bei Atari *Marble Madness* zu entwickeln. Später arbeitete er in Japan für Sega und gründete dann bei Universal die Interactive Studios, wo er eine vielgerühmte Partnerschaft mit Sony einging. Diese Karriere ist erstaunlich, zumal er schon im Alter von fünf Jahren einen Großrechner programmierte und als Teenager als einer der besten Spieler in den USA angesehen wurde. Sein bisheriger Weg führte Cerny bis zum Lead System Architect für die PlayStation 4.



» [Spielhalle] Mark entwickelte *Major Havoc* zusammen mit Owen Rubin für Atari.

RG: Was sind deine frühesten Erinnerungen an Videospiele?
MC: Meine allererste Videospiel-Erinnerung ist das örtliche Wissenschaftsmuseum, wo man eine Art Weltraumstrategiespiel spielen konnte. Es gab dort einen PDP-Minicomputer und ein paar Terminals, die wie elektrische Schreibmaschinen aussahen. Dort konnte man seinen Zug eintippen, der dann an den Minicomputer übertragen wurde. Dann wurde ein Diagramm der aktuellen Schlacht ausgedruckt, wobei Sternchen für Gestirne und Buchstaben für Raumschiffe standen. Wenn einem das zu langweilig wurde, konnte man in BASIC eigene Spiele programmieren. So lernte ich die Grundlagen.

RG: Wir haben gehört, dass du als Kind ein großer Fan von Pen-and-Paper-Rollenspielen warst und schon 1977 versucht hast, diese für den Computer umzusetzen.
MC: Da war mehr Ehrgeiz im Spiel als Planung! Das Ziel war hochgesteckt und die Technologie primitiv – mein Bruder und ich benutzten noch Lochkarten für unsere Programme, wollten aber gleichzeitig etwas vom Schlage eines *Final Fantasy VII* schaffen. Wir kamen zwar nicht sonderlich weit, lernten dabei aber viel über die Sprache Fortran und Computergrafik. Übrigens habe ich mehr als zwölf Jahre als Programmierer gearbeitet, aber nicht einen einzigen Kurs besucht.

RG: Du hast die Universität mit 17 verlassen und bist zu Atari gegangen.
MC: Ich hatte den größten Teil meiner Freizeit entweder programmiert oder zockend in Spielhallen verbracht – Videospiele selbst zu machen war also viel verlockender als ein Abschluss in Mathematik oder Physik. Ich wollte zu Ataris Automatenabteilung, die ihren Sitz in der Nähe hatte, da sie so viele tolle Spiele wie *Asteroids*, *Missile Command*, *Battlezone*, *Centipede* und *Tempest* gemacht hatte. Meine Eltern waren nicht besonders begeistert davon – vorsichtig ausgedrückt. Sie ließen sich darauf ein, dass ich es ein Jahr lang ausprobierte. Aber die Arbeit dort war so spannend, dass ich nie in die Uni zurückkehrte.

RG: Wie lief dein Vorstellungsgespräch bei Atari?
MC: Einer der Senior-Entwickler prüfte meine Programmierkenntnisse und befand sie als ausreichend, um anzufangen. Die Leute bei Atari fragten sich allerdings, was sie bloß mit diesem seltsamen, cleveren Jungen tun sollten? Und warum sollte man einen 17-Jährigen in der Firma haben? Die abschließende Frage war: „Wieso möchtest du deine besten Jahre mit der Programmierung von Videospielen zubringen?" Sie dachten wohl, dass ich spätestens mit 30 ausgebrannt sein würde und dann Schwierigkeiten hätte, einen anderen Job zu finden. Ich antwortete, dass ich sicherlich nicht ausgebrannt sein würde – vielleicht aus Dreistigkeit, vielleicht aus Verzweiflung. Jedenfalls bekam ich den Job und sollte Recht behalten.

RG: Wie viel Freiheiten hattest du bei Atari? Wurde deine Kreativität gefördert?
MC: Bei Atari war es gleichzeitig wunderschön und wirklich schrecklich. Der Grund dafür war, dass ich, wie viele andere, Programmierer, Designer und Grafiker in Personalunion war – und meine eigenen Ideen entwickeln, vorstellen und ausführen sollte. Und nur das Beste war gut genug. Es gab also eine große Freiheit, aber auch viel Druck. Ich bin wirklich froh, dass ich meine Karriere dort beginnen durfte! ▶

» Videospiele zu machen war viel verlockender als ein Abschluss in Mathematik oder Physik. « MARK CERNY

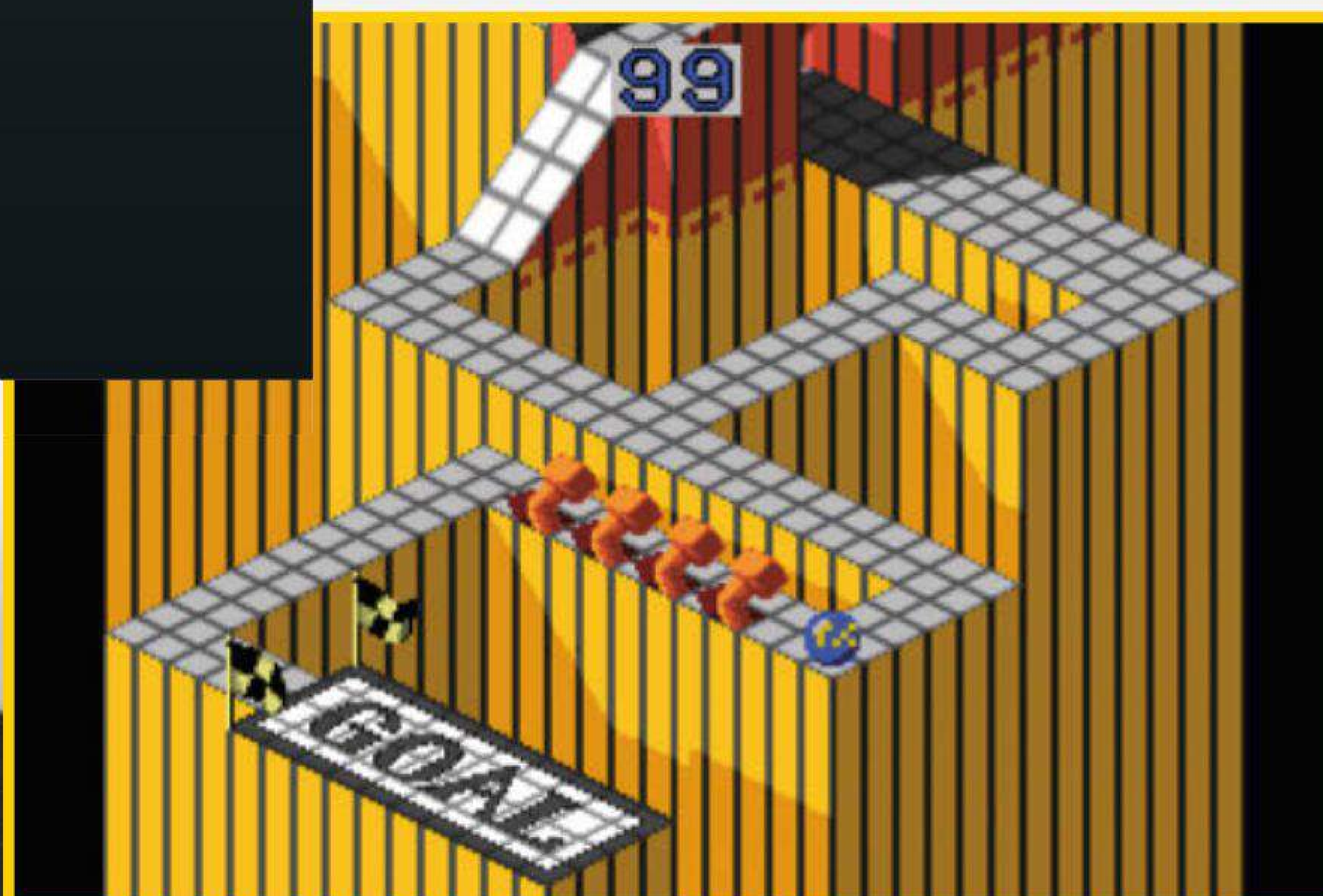


AUSGEWÄHLTE WERKE

- **MAJOR HAVOC** [ARCADE] 1983
- **MARBLE MADNESS** [ARCADE] 1984
- **SHOOTING GALLERY** [MASTER SYSTEM] 1987
- **MISSILE DEFENSE 3-D** [MASTER SYSTEM] 1987
- **SHANGHAI** [MASTER SYSTEM] 1988
- **CALIFORNIA GAMES** [MASTER SYSTEM] 1989
- **DICK TRACY** [MEGA DRIVE] 1991
- **KID CHAMELEON** [MEGA DRIVE] 1992
- **SONIC THE HEDGEHOG 2** [MEGA DRIVE] 1992
- **CRASH 'N BURN** [3DO] 1993
- **TOTAL ECLIPSE** [3DO] 1994
- **THE OOZE** [MEGA DRIVE] 1995
- **DISRUPTOR** [PLAYSTATION] 1996
- **CRASH BANDICOOT** [PLAYSTATION] 1996
- **CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK** [PLAYSTATION] 1997
- **SPYRO THE DRAGON** [PLAYSTATION] 1998
- **CRASH BANDICOOT: WARPED** [PLAYSTATION] 1998
- **SPYRO THE DRAGON 2: RIPTO'S RAGE!** [PLAYSTATION] 1999
- **CRASH BASH** [PLAYSTATION] 2000
- **SPYRO: YEAR OF THE DRAGON** [PLAYSTATION] 2000
- **JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY** [PS2] 2001
- **RATCHET & CLANK** [PS2] 2002
- **JAK II** [PS2] 2003
- **RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO** [PS2] 2003
- **RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL** [PS2] 2004
- **RESISTANCE: FALL OF MAN** [PS3] 2006
- **UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE [PS3]** 2007
- **RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION** [PS3] 2007
- **PAIN** [PS3] 2007
- **RESISTANCE 2** [PS3] 2008
- **GOD OF WAR III** [PS3] 2010
- **KILLZONE 3** [PS3] 2011
- **KNACK** [PS4] 2013
- **THE LAST GUARDIAN** [PS4] 2016
- **KNACK 2** [PS4] 2017

» Bei Atari war nur das Beste gut genug. « MARK CERNY

RG: *Marble Madness* war dein erster, gleich sehr erfolgreicher Titel. Wie lief die Entwicklung ab?
MC: Ich hatte ein paar Monate für den Entwurf, der dann ziemlich schnell genehmigt wurde. Damals lief bei Atari jedes Spiel auf seiner eigenen Hardware, sodass man schon beim Entwurf mit den Hardware-Leuten zusammenarbeiten musste. Die eigentliche Spielentwicklung begann erst, wenn der Prototyp der Hardware fertig war, was sechs Monate oder länger dauern konnte. Während der Wartezeit arbeitete ich mit Owen Rubin an *Major Havoc*. Ich durfte nachträglich einsteigen, obwohl das Spiel schon seit zwei Jahren in der Entwicklung war. Dabei kam der meines Wissens nach einzige Jump-and-run-Automat mit Vektorgrafik heraus. Ziemlich cool!



» [Spielhalle] *Marble Madness* ist ein großer Klassiker.

RG: Als sich herausstellte, dass *Marble Madness* gut lief, hat Atari sicherlich alles getan, um dich zu halten.
MC: Das Automaten-Geschäft wurde ab Sommer 1982 immer schwieriger, also sechs Monate, nachdem ich zu Atari gekommen war. Der Grund war schlicht, dass es in den USA damals bereits 1,5 Millionen Spielautomaten gab – in Spielhallen, Kaufhäusern und so weiter – und sich deshalb kaum noch Käufer für neue Automaten fanden. Die hätten sich schließlich negativ auf die Erlöse der bisherigen Automaten ausgewirkt. Daher ging es bei Atari ziemlich chaotisch zu. Ich glaube, es gab fünf Entlassungswellen in den dreieinhalb Jahren, die ich dort war. Außerdem war Atari sehr vertikal strukturiert. Obwohl es nur etwa 15 Programmierer gab, existierten drei Führungsebenen zwischen mir und dem Chef der Produktentwicklung. Die waren zwar allesamt gute Kerle, mussten einem aber oft den Spaß verderben. Darum beschloss ich, Atari zu verlassen und unabhängiger Automatenentwickler zu werden.

RG: Warum hast du nicht nur Atari verlassen, sondern gleich die USA, und einen Job bei Sega angenommen?
MC: Die Reihenfolge war eigentlich ein wenig anders. Nachdem ich mich selbstständig machte, habe ich einen Vertrag mit Sega darüber abgeschlossen, die Hard- und Software für einen Automaten zu entwickeln. Ich hatte einen Partner, der sich um die Hardware kümmern sollte. Kurz nachdem wir loslegten, erhielt mein Partner jedoch ein besseres



DIE FÜNF BESTEN

Marks magische Momente.



MARBLE MADNESS 1984

■ Mark schuf diesen hochgradig suchterzeugenden Isometrie-Klassiker für Atari, wobei er sich von der Kunst M.C. Eschers inspirieren ließ. Bei dem Spiel, dessen Entwicklung zehn Monate dauerte, steuert ihr per Trackball eine Murmel durch sechs Levels.



MISSILE DEFENSE 3D 1987

■ Mark entwickelte diesen Antikriegs-Shooter für das Master System zur Hochzeit des Kalten Krieges. Er erfand dafür mit der SegaScope 3-D eine LCD-Shutter-Brille, die dem Titel beilag und auch von fünf anderen Spielen genutzt wurde.



SONIC THE HEDGEHOG 2 1992

■ Nach der Gründung des Sega Technical Institutes in den USA überredete Mark den Chefentwickler von *Sonic The Hedgehog*, Yuji Naka, in sein Team zu kommen. Dies sicherte Mark die Fortsetzung und eine Schlüsselrolle im gesamten Projekt.



CRASH BASH 2000

■ 1998 gründete Mark seine eigene Firma (Cerny Games) und wollte natürlich die *Crash-Bandicoot*-Reihe fortsetzen, die er bei Naughty Dog erfolgreich verantwortet hatte. So designte er die 28 Levels von *Crash Bash* zusammen mit Eurocom.



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE 2007

■ Als ob Sonic und Crash als Markenzeichen der Spielewelt noch nicht genug gewesen wären, war Mark auch bei der Entwicklung von *Uncharted* eine Schlüsselfigur. Dadurch intensivierte er seine Zusammenarbeit mit Sony.

Angebot – und statt jemand anderen für die Hardware zu suchen, nutzte ich die Gunst der Stunde und stürzte mich selbst darauf. Denn dieses Thema fand ich schon immer faszinierend. Und so saß ich die nächsten neun Monate an den Prototypen eines Spielautomaten. Leider verging dadurch viel Zeit und Sega, die den US-Markt mit einer neuen Konsole erobern wollten, verloren die Geduld. Im Endeffekt zog ich für eine Weile nach Tokio, überließ die Hardware anderen und programmierte ein, zwei Spiele für das Mark III, in Europa als Master System bekannt.

RG: Bei Sega herrschte sicher ein anderes Arbeitsklima als bei Atari?
MC: Sega hatte mit *Hang On* einen Riesenhit im Portfolio und produzierte nun Nachfolger wie *OutRun*. Sie waren im Automatengeschäft zu der Zeit viel erfolgreicher als Atari. Die Gewinne wurden in die Konsolen gesteckt, denn von Nintendos Erfolgen 1984 und 1985 in den USA wusste man, dass sich eine Heimkonsole gut verkaufen ließ.

RG: Gab es viel Frust darüber, dass das Master System nicht so gut lief wie das NES?
MC: Die Hardware von Sega war ebenso gut wie die von Nintendo, wenn nicht besser. Allerdings begriff Sega nicht, dass die Qualität der Titel das entscheidende Kriterium für Nintendos Erfolg gewesen war. Auf der CES 1986 zeigten wir stolz ein paar Dutzend Titel auf unserem Stand, aber es gab nur zwei mit starkem Gameplay. Und keines hatte die Klasse eines *Super Mario Bros.* Komischerweise glaubte Segas Chefetage, dass Masse statt Klasse funktionieren würde. Man wollte wohl Schlagzeilen machen wie „das Master System hat 80 Spiele und das NES nur 40." Da wir die Spiele intern entwickeln mussten, glich das Büro in Tokio 1986 und 1987 eher einem Arbeitslager, und die meisten Titel waren Ramschware. Später legte Sega dann mehr Wert auf Qualität, aber in den Tagen des Master System war die schiere Anzahl an Titeln einfach wichtiger für sie.



» [Master System] Anfangs programmierte Mark bei Sega Umsetzungen wie diese von *California Games*.

RG: Du meintest gerade, dass das Mega Drive technisch „eher besser war" als das NES. Kannst du das ausführen?
MC: Naja, wie so oft fühlte sich die Hardware anfangs sehr mächtig an. Doch nach ein paar Monaten merkt man dann, dass sie doch immer noch nicht ausreichend ist. Auf jeden Fall war mir die CPU vertraut, da es dieselbe 68000er-Familie war wie bei *Marble Madness*.

RG: Bist du an Konsolenspiele anders herangegangen als an Automatentitel?
MC: Ich betrachtete anfangs Konsolenspiele genau wie Automatenspiele, nur auf einer limitierteren Hardware. Aus dieser Denke kam ich erst mit *Crash Bandicoot 2* heraus – ein ganzes Jahrzehnt später! Beim Automaten musste man die Spielerfigur entweder sofort töten oder einen anderen Weg finden, damit der Spieler eine weitere Münze in den Schlitz steckte. Es ging um die Wirtschaftlichkeit – wenn die durchschnittliche ▶



DIE HEISSESTE PHASE

Kurz vor dem 3DO-Release ging es heftig zur Sache.

Was harte Arbeit betrifft, ist Mark Cerny kein unbeschriebenes Blatt. Genau wie viele andere Entwickler durchlebte er über die Jahre immer wieder extreme Crunch Times. Von allen seinen Spielen herrschte bei *Crash 'N Burn* (Crystal Dynamics, 1993), der höchste Druck während der Entwicklung.

„Wir sollten es zum Launch des 3DO fertig haben. Ich glaube, es war einer von nur zwei fertigen Titeln am Tag der Hardware-Premiere", verrät uns Mark. „Der Zeitplan war allerdings gnadenlos und wir mussten das Spiel fertigstellen, bevor überhaupt das Betriebssystem der Konsole so weit war. Ich schuftete Tag und Nacht! Aber noch schlimmer traf es diejenigen, die die Videos für das Spiel machten, da es keine richtigen Tools gab. Sie arbeiteten 142 Stunden in einer Woche. Wer nachrechnet, weiß, dass eine Woche 168 Stunden hat."



» [3DO] Mark und der Rest von Crystal Dynamics arbeiteten hart für *Crash 'N Burn.*

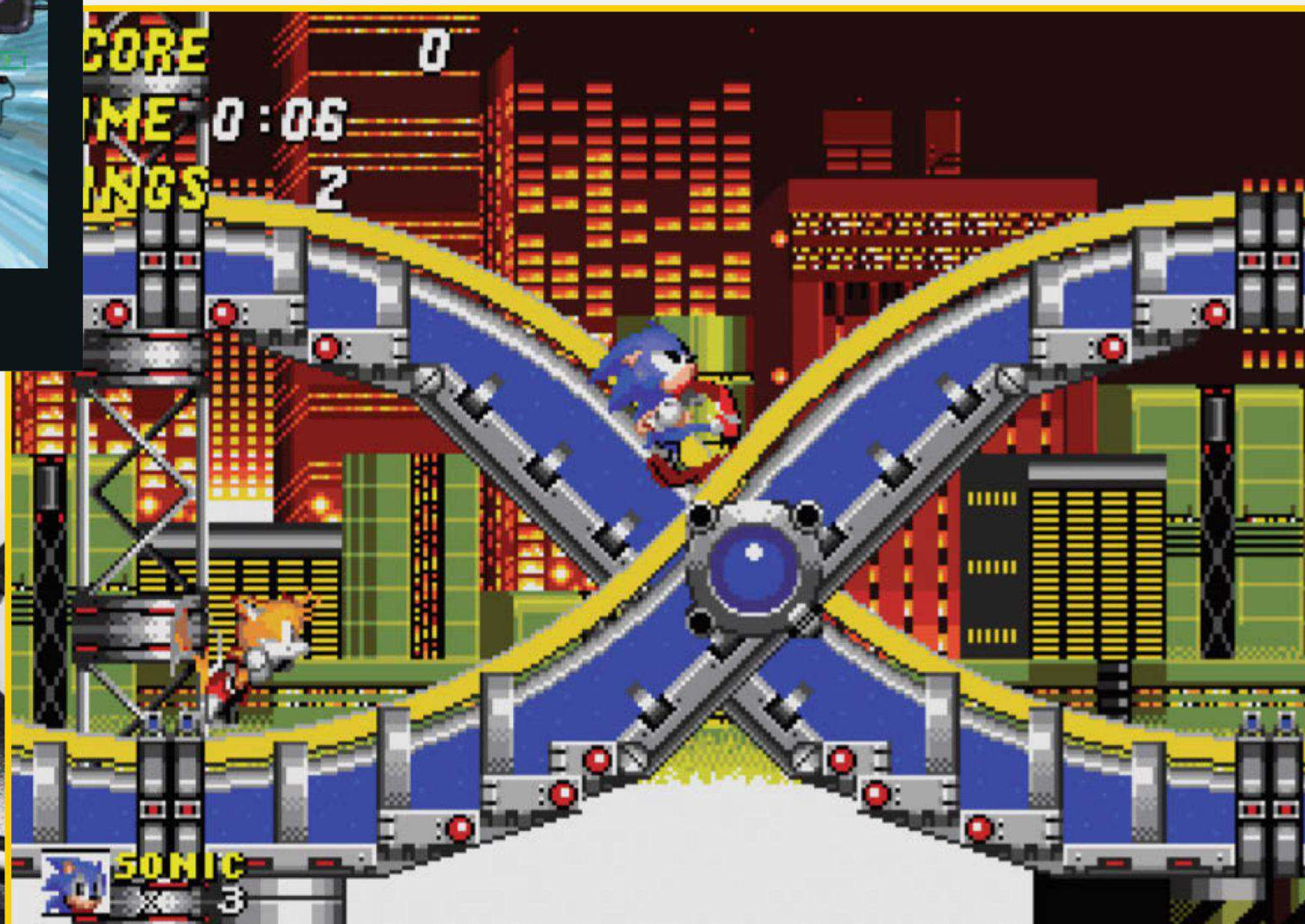
» Segas Chefetage meinte, dass Masse statt Klasse funktionieren würde. « MARK CERNY

Spielzeit vier oder fünf Minuten überstieg, wurde der Automat für den Betreiber unrentabel. Wir als Zocker waren also daran gewöhnt, schlechte Chancen zu haben und wunderten uns auf der anderen Seite, wenn ein Spiel uns nicht sofort abmurksen wollte. Auch das derzeitige Revival brutal schwerer Titel schlägt in diese Kerbe. Wenn man auf Schritt und Tritt um sein Leben fürchten muss, ist man auch auf jeden noch so kleinen Fortschritt stolz.

RG: Welches deiner Sega-Games hat dir am meisten Spaß bereitet?
MC: Das war vermutlich meine Master-System-Umsetzung von *Shanghai*. Für dessen Programmierung nutzte ich viele Tricks, weil das System zum Beispiel nicht genügend Grafikspeicher hatte, um große Bitmaps anzuzeigen. Ich ließ den Code deshalb checken, wo der Elektronenstrahl des Bildschirms gerade war, und immer nur diesen Bereich vom Systemspeicher in den Grafikspeicher kopieren. Wenn man das Spiel durchspielt, gibt es einen Drachen, der ein- und ausgeblendet wird – ich fand eine nette Dithering-Methode heraus, um dies zu erreichen.

RG: Bei Sega bekamst du auch die Gelegenheit, beim Entwurf einer Konsole mitzuwirken.
MC: Nein, ich war nicht wirklich involviert. Es war so: Das Hardware-Team befragte die internen Entwickler nach ihrer Meinung zu wichtigen Features. Als ich vorschlug, 8-Bit-Farben zu benutzen (also jeweils 8 Bit für Rot, Grün und Blau mit insgesamt 16 Millionen Farben, wie es heute üblich ist), fingen sie nur an zu lachen.

RG: Warum bist du zu Crystal Dynamics gewechselt?
MC: *Sonic The Hedgehog 2* war zwar ein großartiges Projekt, aber eben auch in vielerlei Hinsicht frustrierend. Als es gerade fertig wurde, eröffnete mir Madeline Canepa, die



» [Mega Drive] *Sonic The Hedgehog 2* führte Miles „Tails" Prower ein, einen zweischwänzigen Fuchs.





Marketingleiterin von *Sonic* bei Sega, dass sie mit ein paar Freunden eine eigene Firma aufmachen wollte. Das hörte sich vielversprechend an, und so wurde ich dort der erste Mitarbeiter der Entwicklungsabteilung.

RG: Für Crystal Dynamics hast du für das 3DO und CD-ROMs entwickelt. Was hat deine Rolle als „Chief Technologist" umfasst?
MC: Chief Technologist war eine ähnliche Rolle wie ein CTO, also Chief Technology Officer: Ich musste darauf achten, dass die Mitarbeiter die besten Methoden und Werkzeuge benutzten, war aber kein Mitglied des Vorstands. Ich habe noch nie im Leben so hart gearbeitet wie bei Crystal Dynamics. Wir alle haben das getan. Die Nacht durch? Na klar. Zwei Nächte durch? Auch das ein paar Mal, und damit meine ich wirklich, am Dienstagmorgen zur Arbeit zu gehen und erst am Donnerstag wieder nach Hause zu kommen. Wir taten das, weil wir Spaß und ein Interesse am Erfolg der Firma hatten. Dafür sorgte Madeline. Was die CD-ROMs betrifft, so schienen sie uns unendlich viel Speicherplatz zu bieten. Mit der Art von Action-Spielen, die wir 1992 machten, konnten wir nicht einmal eine füllen!



» [Mega Drive] Sega veröffentlichte das seltsame *The Ooze.*



» [Mega Drive] *Kid Chameleon* war nach *Dick Tracy* das zweite Spiel des Sega Technical Institute.

RG: Wieso bist du dann zu Universal gewechselt?
MC: Gekündigt habe ich, weil mir bei den Universal Studios mein Traumjob angeboten wurde. Ein Freund von mir war dort in der Chefetage und wollte Universal in die aufregende neue Welt des „Multimedia" bringen. Das Angebot umfasste ein üppiges Gehalt, einen Haufen Geld für die Entwicklung der Titel und nahezu komplette Freiheit in kreativen Dingen. Als ich herausfand, dass Universal mit „Multimedia" Videospiele von überragender Qualität meinte, fiel mir die Entscheidung leicht, zu wechseln.

RG: Hast du eine Erklärung dafür, dass sich das 3DO nie durchgesetzt hat?
MC: Die Hardware war zu schwach! Es wurde zwar 3D-Unterstützung angepriesen, doch das 3DO war dafür in Wirklichkeit nicht stark genug. Sogar die rudimentäre Grafik von *Crash 'N Burn* und *Total Eclipse* lief nur mit 20 beziehungsweise 15 Bildern pro Sekunde. Das Geschäftsmodell war ebenso schlecht: 3DO stellte die Hardware nicht selbst her und verkaufte sie auch nicht. Das machte Panasonic, die nur mit dem Gerät Gewinn erwirtschaften mussten, aber nichts an den Spielen verdienten. Dadurch lag der Preis für die CD-Konsole bei saftigen 700 Dollar. Auch das Entwickeln war nicht gerade leicht, da 3DO keine Tools dafür hatte – jeder Entwickler musste sich seine eigenen

IHR STELLT DIE FRAGEN

Das wollte die britische Retro-Gamer-Community von Mark wissen:

War *Marble Madness* mit Absicht so unkonventionell?

Es gab eine ungeschriebene Regel bei uns: Alles, was in Marble Madness hineinkam – sei es ein Gegner oder ein bestimmtes Rätsel – musste ein wenig verschroben sein. Ansonsten wäre das Gitternetzspielfeld auf Dauer zu langweilig geworden

Musstest du dich je von einer Spielidee verabschieden, weil die Hardware nicht stark genug dafür war?

Von einer Idee zwar nicht, aber es kommt oft vor, dass man wegen der Hardware mitten in der Entwicklung einen ganz anderen Ansatz wählen muss. Das galt vor 20 Jahren, gilt heute und wird bestimmt auch noch in 20 Jahren gelten!

Auf welcher Plattform hast du am liebsten entwickelt?

Ich klammere die verschiedenen PlayStation-Konsolen mal – aus naheliegenden Gründen – aus. Jedenfalls war ich schon immer ein Fan des Master Systems, im Speziellen der Z80-CPU, da sie sehr leistungsfähig und dabei einfach zu programmieren war.

▶ basteln. Schlechte Leistung, hoher Preis, kaum Spiele ... ihr wisst ja, wie die Geschichte ausging.

RG: Konntest du von deinem 3DO-Engagement später profitieren, als einer der ersten nicht japanischen Entwickler für die PlayStation?
MC: Die Auseinandersetzung mit 3D-Spielen und CD-ROMs waren definitiv eine gute Übung für die PlayStation, die von der Hardware her auch tatsächlich 3D-Spiele unterstützte. Man musste aber trotzdem ziemlich clever sein. So etwas wie *Crash Bandicoot* ist nicht gerade trivial.


» [PlayStation] *Crash Bandicoot* war äußerst erfolgreich und brachte zahlreiche Fortsetzungen hervor.

RG: Deine Spiele verkauften sich millionenfach – war dies der Wendepunkt, die Ära, wo Spiele zum Massenmarkt wurden und du frei von technischen Restriktionen endlich die Spiele machen konntest, die du schon immer machen wolltest?
MC: Es gab auch weiterhin technische Restriktionen bei der Entwicklung meiner Spiele. Um nur ein Beispiel zu nennen: Die erste PlayStation hatte noch nicht alles, was man für echtes 3D benötigte. Wenn man texturierte Objekte renderte, bekamen die Texturen keine perspektivische Verzerrung. Also brauchte man sogar für einen flachen Boden talentierte Programmierer und gute Algorithmen.

RG: Schließlich hast du deine eigene Firma aufgezogen. Wie kam es dazu?
MC: Der Erfolg von Universal mit *Crash* und *Spyro* lag zu etwa gleichen Teilen am Startkapital von Universal, dem Talent der Entwickler und Sonys Marketing-Macht. Eben dieses Startkapital war 1994 oder 1995 auch für Naughty Dog und Insomniac wichtig, da sie noch nicht als Weltklasseteams anerkannt waren. Sobald ihr Name zu eigenem Ruhm gelangte, gab es keinen Platz mehr für Universal. Als Konsequenz hiervon arbeiteten Naughty Dog und Insomniac bei ihren nächsten Projekten direkt mit Sony zusammen – so musste der Gewinn durch den Wegfall von Universal nicht mehr durch drei, sondern nur noch durch zwei geteilt werden. Als Chef der Universal Interactive Studios hatte ich



» [PlayStation] *Crash Bash* war 2000 der erste *Crash*-Titel, der nicht von Naughty Dog entwickelt wurde.

nun eine Entscheidung zu treffen: Sollte ich nach weiteren vielversprechenden jungen Teams vom Schlage Naughty Dogs oder Insomniacs suchen – oder Universal verlassen und weiter mit meinen Freunden zusammenarbeiten? Ich entschied mich für Letzteres und verbrachte die nächsten paar Jahre so, wie ich es bei Universal sowieso schon immer getan hatte: mit einer Mischung aus Programmieren, Design und Produktion. Eigentlich änderte sich nur meine Visitenkarte.

RG: Du warst Sony sehr stark verbunden – wie würdest du deren Ansatz mit dem anderen Konsolenhersteller vergleichen?
MC: Für mich persönlich war es herrlich, mit Sony zu arbeiten – erst als Außenstehender, noch bei Universal, und später dann sehr viel enger. Bei Sony gibt es einen großen Respekt für die Spieleabteilung. Und in allem steckt viel Herzblut, ob es nun Spiele, Hardware oder etwas anderes ist.

RG: Wie konnte Naughty Dog zu so einem wichtigen Studio heranwachsen?
MC: Das ist umso erstaunlicher, wenn man weiß, dass Naughty Dog von zwei verschiedenen Führungsduos geleitet wurde, die jeweils ihre eigene Vision für die Firma und deren Spiele hatten. In den frühen PlayStation-Tagen waren Jason Rubin und Andy Gavin die treibende Kraft, wobei der Fokus


» [PlayStation] Fans von *Crash Bandicoot* freuen sich über die Remastered-Trilogie von Activision.

» Es gibt keine unwichtigen Jobs. Jeder weiß, wie wertvoll sein Beitrag für den Erfolg der Spiele ist. « MARK CERNY

auf Action-Plattformer gelegt wurde. 2004 übernahmen dann Evan Wells und Christophe Balestra die Führungsrolle und verlegten sich auf erwachsenere Titel mit mehr Story, wie *Uncharted* oder *The Last Of Us*. Dennoch gleichen sich diese beiden Perioden in der Firmenkultur. Die Struktur ist sehr flach, es gibt kein traditionelles Management – noch nicht einmal einen Produzenten! Und es gibt keine „unwichtigen" Jobs. Jeder weiß, wie wertvoll sein Beitrag für den Erfolg der Spiele ist. Außerdem ist die Fachkenntnis riesengroß. Man sieht das überall, ob es die üppig ausgestalteten Umgebungen von *Crash Bandicoot* sind oder die Animationen von *Uncharted* – auf Basis einer sehr soliden technologischen Grundlage können die Grafiker und Animatoren zeigen, was in ihnen steckt. In den letzten zehn Jahren kamen bei Naughty Dog auch noch großartig erzählte Geschichten hinzu, anfangs durch Amy Hennig bei *Uncharted* und heute dank Neil Druckmann und anderen.

» [PS4] ***Knack*** **wurde als Launch-Titel für die PlayStation 4 ebenfalls von Mark Cerny entwickelt.**



RG: Welcher deiner Titel hältst du selbst für herausragend?
Ich möchte *Crash Bandicoot 2* nennen, weil wir da die Schwächen des ersten Teils ganz klar analysiert haben und dadurch eine viel angenehmere Spielerfahrung schaffen konnten. Die Marke *Crash* verkaufte sich auf der PlayStation außerordentlich gut – das wäre nicht möglich gewesen, wenn wir nach dem ersten Teil nicht unsere Strategie komplett umgekrempelt hätten.



DER BANDICOOT-BÄNDIGER

Wie Mark dabei half, ein Markenzeichen zu erschaffen.

Noch vor den Erfolgen von *Uncharted* und *The Last Of Us* sorgte Naughty Dog 1996 mit einer Cartoon-Figur für Aufsehen, die einen Platz unter Genregrößen wie Mario und Sonic hätte einnehmen können. *Crash Bandicoot* verkaufte sich etwa 6,8 Millionen Mal. Mark Cerny erfüllte bei der Entwicklung eine Schlüsselrolle: „Als Entwicklungsleiter bei Universal Interactive Studios wollte ich den Ansatz verfolgen, dass die Vision das Budget bestimmte, und nicht andersherum."

Als einer seiner ersten Deals fädelte er ein, dass Naughty Dog ein Büro auf dem Studiogelände bekam und dafür Universal das Recht erhielt, den ersten Entwurf abzulehnen. Später wurde das Abkommen auf drei Titel erweitert: „Die drei Titel waren natürlich die drei *Crash-Bandicoot*-Spiele für die erste PlayStation."

Das Spiel sollte *Willie The Wombat* heißen und von Sony vermarktet und vertrieben werden. „So verdiente Universal zwar weniger daran, aber da Sonys Marketing-Möglichkeiten überwältigend waren, wurde es für alle Beteiligten dennoch ein gutes Geschäft", erklärt uns Mark. „Durch Universals Startkapital, Naughty Dogs Fachwissen und Sonys Marketing-Power wurde eine Legende geboren!" Für alle Interessierten: Ende Juni 2017 erschien eine Remastered-Version der Trilogie für die PS4.









» RETRO-REVIVAL

Leisure Suit Larry – Yacht nach Liebe

LARRYS LETZTER GAG.



» **PUBLISHER:** SIERRA ENTERTAINMENT
» **ERSCHIENEN:** 1996
» **HARDWARE:** WINDOWS (ORIGINAL), MACINTOSH

Von Anatol Locker

1996 wollte es Larry Laffer nochmal wissen – und ich freute mir ein Loch in den Bauch, seinen Schöpfer wieder zu treffen. Denn für mich bedeutete *Yacht nach Liebe* vor allem ein Wiedersehen mit Al Lowe. Ich hatte ihn auf seiner allerersten Pressereise kennen und schätzen gelernt. Das gemeinsame Mittagessen war ein Konversations-Feuerwerk gewesen: Der Mann hatte Stil und Humor!

Al erzählte mit dröhnendem Bariton über seine Missgeschicke bei Sierra-Chef Ken Williams, krude Programmier-Tricks und den Larry-Vorgänger *Softporn*. Und er hatte ein fürchterlich ansteckendes Lachen. Über die Jahre trafen wir uns auf CES-Messen in Las Vegas, wo er bei der Sierra-Pressekonferenz zum Saxophon griff, um mit der Band zu jammen (Al ist ein großartiger Jazz-Saxophonist), zwischendrin ein paar Interview zu geben und anschließend mit Jim Walls (*Police Quest*) eine nicht unerhebliche Summe am Roulettetisch zu verlieren. Kurzum: Der Mann war mir grundsympathisch.

Auch heute noch ist Al Lowe für mich einer der großen alten Recken, der mit einem kleinen Team ein großes Spiel machen kann. Sein Erfolg gründet auf seinem Charakter und Humor, den ich immer noch recht treffsicher finde. Denn sind wir ehrlich: Die ganze *Larry*-Serie hätte gravierend in die Hose gehen können. Wenn's erotisch wird, werden Witze schnell platt. Ich erinnere mich mit Grauen an den grässlichen Serienteil *Magna cum Laude*, der ja nicht Als Feder entsprang. Al Lowe dagegen schafft es, auch die dürftigste Zote so zu präsentieren, dass sie nicht komplett billig wirkt. Auch sein Frauenbild ist in Ordnung: Die Frauen der Serie können sehr sexy sein, sie sind aber (mit seltenen Ausnahmen) nie „dumb blondes“. Vielmehr ist es Polyester-



Playboy Larry, der als Witzfigur durch die Grafikadventures tölpelt.

Bei meinem Interview zu *Yacht nach Liebe* wurde schnell klar, dass Lowe hier versuchte, sein Meisterstück abzuliefern. Früher hatte er oft durchblicken lassen, dass er seine Hauptfigur Larry zwar ernst nahm, aber auch manchmal damit haderte, dass Larry Laffer und Al Lowe immer in einem Atemzug genannt wurden. Doch diesmal wollte er kein „normales" Sierra-Adventure abliefern, sondern die ganze Serie zukunftssicher machen. Leider ist *Yacht nach Liebe* Larrys letztes großes Abenteuer geblieben, was ich sehr schade finde.

Yacht nach Liebe war der Versuch, an alte Sierra-Tugenden anzuknüpfen und gleichzeitig technisch zu glänzen. 1996 waren klassische Adventures tot, erfolgreich waren *Quake*, *Civilization 2*, *Pokemon*, *Resident Evil* und *Super Mario 64*. Also fuhren Al Lowe und sein Team technisch das Beste auf, was sie zu bieten hatten. Den Grafikstil finde ich geschmackvoller als den der Vorgänger, weil er in Richtung TV-Zeichentrickserie geht. Das Spiel hat durchgehend Sprachausgabe, die Bedienung ist zweckmäßig und sauber poliert, und sogar die deutsche Version ist gut und teuer übersetzt worden.

Al setzte auf sein bewährtes Story-Konzept, seine Hauptfigur einem nicht enden wollenden Strom voll Peinlichkeiten, Missgeschicken und Unfällen auszusetzen. Dass Larry diesmal auf eine Kreuzfahrt geht, ist eigentlich Nebensache. Wir reden von explodierender Gleitcreme, lächerlichen Elefanten-Badehosen, zickigen Bademeistern, unfreiwilligen Drogenräuschen und natürlich gut gebauten Frauen, bei denen Larry nicht landen kann. Das Abenteuer spielt auf der *PMS Bouncy*, aber genauso gut hätte es im Weltall sein können (wo *Larry 8* auch hätte spielen sollen).

Ist der letzte *Larry*-Teil nun der beste? Ich finde nicht. Dazu liegen ein paar Dinge zu sehr im Argen. Vor allem die Puzzles sind nicht relevant. Streckenweise fühlt sich das Spiel eher nach einer Zeichentrickserie an, bei der ich lenkend eingreife. Die Puzzles sind logisch, aber schon recht simpel gestrickt, ein Zugeständnis an die angepeilte Massen-Zielgruppe. Auch das Mini-Suchspiel „Where's Dildo" (dem Wimmelbild-Suchspiel „Where's Waldo" abgeguckt) ist für drei Minuten lustig, danach aber nicht mehr. Die drei Stunden reine Spieldauer sind für ein Adventure gerade noch okay.

1996 gewann *Yacht nach Liebe* keinen Blumentopf. Heute reiht es sich nahtlos in den *Larry*-Kanon ein. Keines der Abenteuer ist richtig schlecht, keines ragt besonders heraus. Jeder *Larry*-Teil hat großartige Gags, aber auch Durststrecken. Lohnt es sich, die *Yacht nach Liebe* nochmal anzuspielen? Ich finde ja. Vieles zündet heute noch, und wer es noch nie gespielt hat, bekommt charmante Stunden für wenig Geld. *



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Imagine Software

Innerhalb von 18 Monaten vollzogen sich der Aufstieg und der Niedergang von Imagine Software. Retro Gamer zeichnet die ereignisreiche Geschichte des Entwicklers aus Liverpool nach, an dessen Ende der Vorwurf finanzieller Misswirtschaft stand.



Imagines letzte Anzeige in einem Printmagazin war sehr untypisch. Eigentlich war der Entwickler bekannt für bunte, seitenfüllende Werbeanzeigen. Diese war aber klein, in Schwarz-Weiß gehalten und sehr unauffällig. Der Grund: Imagine hatte die Anzeige überhaupt nicht geschaltet, sondern der Insolvenzverwalter des Entwicklers. In der Anzeige wurde verkündet, wann die Versteigerung von Imagines Vermögenswerten stattfinden sollte. Verschiedene Gegenstände wurden aufgeführt, von Büromöbeln bis hin zu teurer Hardware. Mit dabei waren 15 Computer der Firma Sage, auf denen bekannte Spiele wie *Alchemist*, *Stonkers* und *Zzoom* programmiert worden waren.

Diese Anzeige markierte das jähe Ende von Imagine Software. 1983 war sie noch einer der größten Entwickler Großbritanniens, der Berichten zufolge mehr als eine Million britische Pfund im Monat umsetzte. 1984 war das Unternehmen insolvent und zahlreiche Gläubiger forderten ihr Geld. Wie war es dazu gekommen?

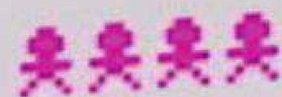
Der Entwickler David Lawson und der Manager Mark Butler gründeten Imagine Software Ende 1982. Sie waren 23 Jahre alt und hatten einen Plan: Ihr Unternehmen sollte anders sein als ihr ehemaliger Arbeitgeber Bug-Byte.



» [ZX Spectrum] Wurde *Arcadia* wirklich an einem Nachmittag entwickelt?













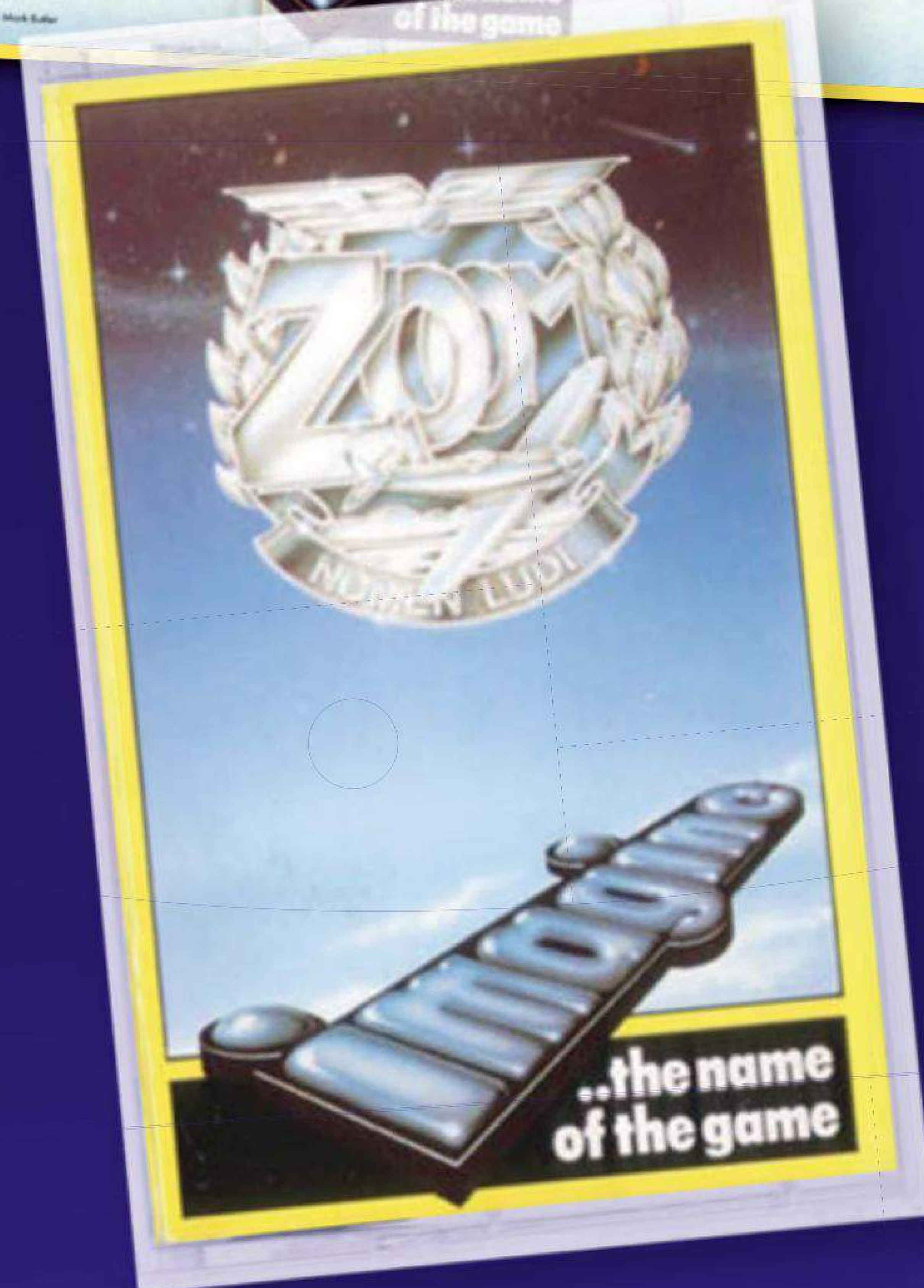
» **[ZX Spectrum]** ***Ah Diddums*** **war ein Misserfolg für Imagine.**

Dieser verdiente sein Geld damit, Klone erfolgreicher Arcade-Spiele auf den Markt zu bringen. David hatte zum Beispiel *Space Invaders* und *Pac-Man* abgekupfert und war den Originalen recht nahe gekommen. Atari, Namco und andere Arcade-Hersteller gingen aber zunehmend härter gegen diese Klonspiele vor. David und Mark schlugen deshalb eine andere Richtung ein: Sie wollen eigene Spielideen umsetzen.

Sie konzentrierten sich auf Spiele für ZX Spectrum und Commodore VC-20, die zu dieser Zeit beliebtesten Heimcomputer in Großbritannien. Imagines erstes Spiel war *Arcadia*, ein rasanter Weltraum-Shooter, für den David verantwortlich zeichnete. Das Konzept war alles andere als neu und der Titel wirkte absichtlich generisch, um Vergleiche zu bekannten Arcade-Spielen zu vermeiden. Bei der Presse kam das Spiel dennoch gut an und auch die Verkaufszahlen stimmten. Mark ließ sich zu der Aussage hinreißen, dass 75 Prozent aller Spectrum-Besitzer *Arcadia* gekauft hätten. Das war sicherlich eine Übertreibung, und es sollte nicht die letzte bleiben: Bei Imagine klopfte man sich gern selbst auf die Schulter.

Arcadia bildete eine solide Grundlage für die weiteren Imagine-Titel. David wurde jedoch schnell bewusst, dass eine frische Spielidee alleine noch kein gutes Spiel macht: Seine Titel *Schizoids* und *Ah Diddums* waren innovativ, aber wenig spaßig. In *Schizoids* ging es darum, Gegenstände in ein schwarzes Loch zu stoßen, das sich in der Mitte des Bildschirms befand. In *Ah Diddums* schlüpften die Spieler in die Rolle eines Teddybärs und halfen ihm dabei, sich aus einer Spielzeugkiste zu befreien.

David blieb nicht lange der einzige Entwickler bei Imagine. Der Programmierer ▶



Zeitstrahl

DEZ 1982 WENIGE WOCHEN NACH DER GRÜNDUNG VERÖFFENTLICHT IMAGINE DAS ERSTE SPIEL. DIE SPECTRUM- UND VC-20-VERSIONEN VON *ARCADIA* VERKAUFEN SICH GUT.

JAN 1983 IMAGINE VERÖFFENTLICHT ZWEI WEITERE SPIELE: *SCHIZOIDS* UND *WACKY WAITERS.*

MÄR 1983 SPIELE ERSCHEINEN SCHLAG AUF SCHLAG. *AH DIDDUMS* UND *CATCHA SNATCHA* KOMMEN AUF DEN MARKT. DAS MAGAZIN *HOME COMPUTER WEEKLY* STELLT DAS STUDIO VOR.

APR 1983 *FRANTIC* UND JOHN GIBSONS ERSTES SPIEL, *MOLAR MAUL,* ERSCHEINEN.

JUN 1983 *ZZOOM* ERSCHEINT. ES IST IMAGINES ERSTES SPIEL FÜR DEN SPECTRUM-COMPUTER MIT 48 KILOBYTE RAM.

JUL 1983 IMAGINE VERÖFFENTLICHT *JUMPING JACK.* DER TITEL WURDE VON EINEM VATER-SOHN-GESPANN ENTWICKELT, DAS AUS ALBERT UND STUART BALL BESTAND.

AUG 1983 IAN WEATHERBURNS ERSTES SPIEL, *ZIP-ZAP,* KOMMT IN DEN HANDEL. ZUDEM ERSCHEINT EINE C64-VERSION VON *ARCADIA.*

SEP 1983 IMAGINE BEZIEHT EIN NEUES BÜRO IM HERZEN VON LIVERPOOL. DAS VC-20-SPIEL *BEWITCHED* KOMMT AUF DEN MARKT.

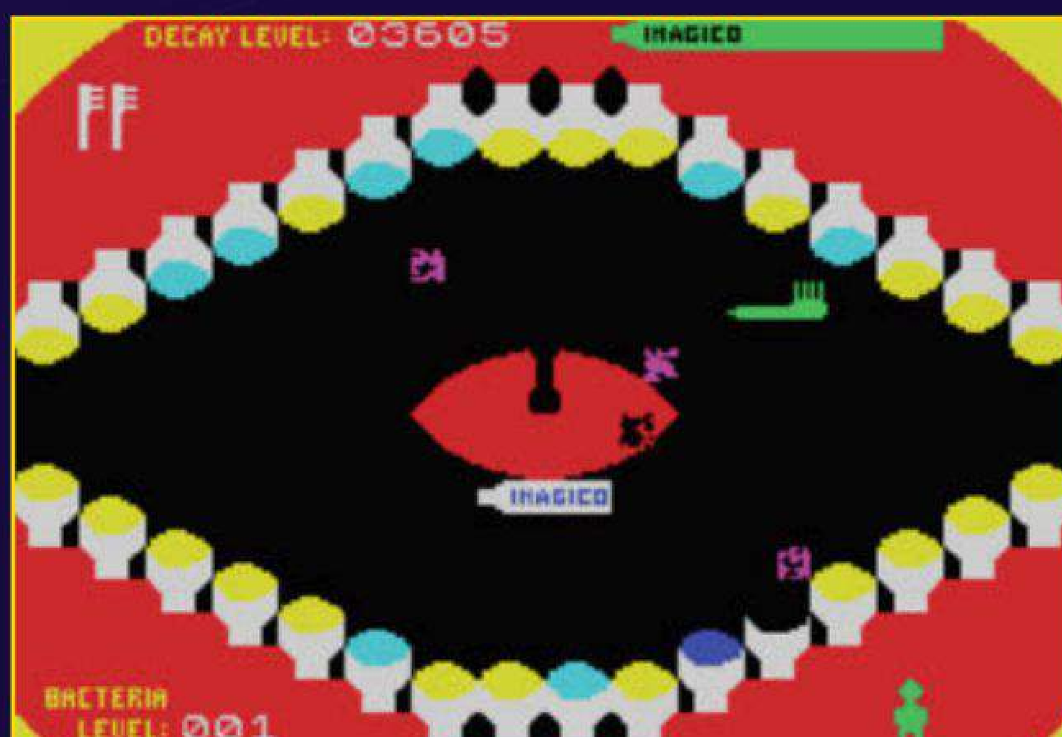
OKT 1983 EIN DEAL MIT DEM VERLAG MARSHALL CAVENDISH STEHT INS HAUS. IMAGINE WILL 30 NEUE PROGRAMMIERER EINSTELLEN.

NOV 1983 *STONKERS* WIRD FÜR SPECTRUM VERÖFFENTLICHT. *JUMPING JACK* ERSCHEINT FÜR ATARI-8-BIT-COMPUTER UNTER DEM NAMEN *LEGGIT.*

DEZ 1983 *ALCHEMIST* ERSCHEINT ZUM WEIHNACHTSGESCHÄFT. ERSTE PROBLEME TRETEN AUF: IMAGINES STUDIO STING WIRD GESCHLOSSEN, UNVERKAUFTE SPIELE STAPELN SICH.



» Die Atari-Version von *Jumping Jack* enthielt einen Modus für zwei Spieler.



» [ZX Spectrum] In *Molar Maul* stand Zähneputzen auf dem Programm.

John Gibson war einer der Ersten, der sich dem Studio anschloss. Er machte ähnliche Erfahrungen wie David. In seinem Spiel *Molar Maul* steuerte man eine kleine Zahnbürste und sagte der Karies den Kampf an. Der Titel schlug sich zwar besser als die beiden gerade erwähnten Spiele von David, verschwand aber schnell wieder in der Versenkung.

John erzählt uns, dass Imagine daraufhin den Konkurrenten Ultimate Play the Game genauer unter die Lupe nahm. Der Entwickler mit Sitz im mittelenglischen Ashby war bekannt dafür, neue Konzepte nicht nur schnell, sondern auch gut umzusetzen. Nach einiger Detektivarbeit war klar: Ultimate programmierte ihre Spiele auf teuren Sage-Computern. Die Folgerung der Verantwortlichen bei Imagine konnte John bald darauf erleben: „Ich bin eines Morgens im Büro angekommen und da stand ein Sage IV auf meinem Tisch", sagt John und lacht.

John entwickelte den 3D-Shooter *Zzoom* und das frühe Echtzeitstrategiespiel *Stonkers* auf dem Sage IV. Beide sind für Spectrum erschienen. Auf Davids Bestreben wurden die Programmierer bei ihrer Arbeit in Ruhe gelassen – jeder durfte sein eigenes Ding machen.

John erklärt: „Die Spieleindustrie stand noch ganz am Anfang und viele Titel wurden aus dem Bauch heraus entwickelt. Es gab keine Designdokumente und keine Meilensteine, die es zu erreichen galt. Wir haben einfach so lange gearbeitet, bis ein Spiel fertig war." Ganz frei in ihren Entscheidungen waren die Imagine-Mitarbeiter natürlich nicht. John erinnert sich, dass David ihm vorgab, welche Elemente *Zzoom* und *Stonkers* enthalten sollten. „Er hat mir gesagt, wie er sich die Spiele vorstellt. Für die Umsetzung war dann ich verantwortlich."

Einer von Johns Kollegen war der 16-jährige Eugene Evans, der zuvor auch bei Bug-Byte angestellt war. Er entwickelte zwei populäre VC-20-Spiele: das Hüpfspiel *Wacky Waiters* und *Catcha Snatcha,* in dem die Spieler die Rolle eines Ladendetektivs übernahmen. Man blickte von oben auf das Geschehen herab und brachte unter anderem abhanden gekommene Kinder zu ihren Eltern zurück oder fasste Ladendiebe. Die Presse wurde schnell auf Eugene aufmerksam. Ein Teenager, der sein Geld als Spieleentwickler verdiente? Wenn das mal keinen Artikel wert war! Die Boulevardzeitung *Daily Star* fand sogleich den passenden Spitznamen: „Whizz Kid".

Für Imagine war das Interesse an Eugene die perfekte Werbung. Eugene bestätigt: „Das alles hat zu unserer Bekanntheit beigetragen. Ich bekomme immer noch sporadisch E-Mails von Leuten, die sich durch mich darin bestärkt sahen, Spieleentwickler zu werden." John zufolge war es damals schwer, dem Hype zu entfliehen. Nach den Boulevardzeitungen wurden auch lokale Fernsehsender aufmerksam.

» Der Imagine-Hype war groß. Boulevardmedien wurden aufmerksam. «
JOHN GIBSON

WEGWEISENDE SPIELE



ARCADIA
VERSCHIEDENE, 1982

■ *Arcadia* war Imagines erstes Spiel. In dem Shooter setzten sich Spieler gegen bunte Aliens zur Wehr, die in Wellen angriffen. Das Spiel war auch der erste Verkaufsschlager des Entwicklers. Hier abgebildet ist die VC-20-Fassung.



ZZOOM
ZX SPECTRUM, 1983

■ In der Flugsimulation mussten Spieler zahlreiche Anzeigen im Blick behalten. Anfangs wirkte der Titel deshalb langweilig und trocken. Bei genauerem Hinsehen offenbarte sich *Zzoom* aber als spaßiges Ballerspiel für 8-Bit-Hardware.

JAN 1984
ERSTE WERBEANZEIGEN FÜR *BANDERSNATCH* UND *PSYCLAPSE* TAUCHEN AUF. *BANDERSNATCH* SOLL IM MAI ERSCHEINEN.

MÄR 1984
MARSHALL CAVENDISH UND IMAGINE GEHEN FORTAN GETRENNTE WEGE. IMAGINE ZAHLT DEN VORSCHUSS ZURÜCK.

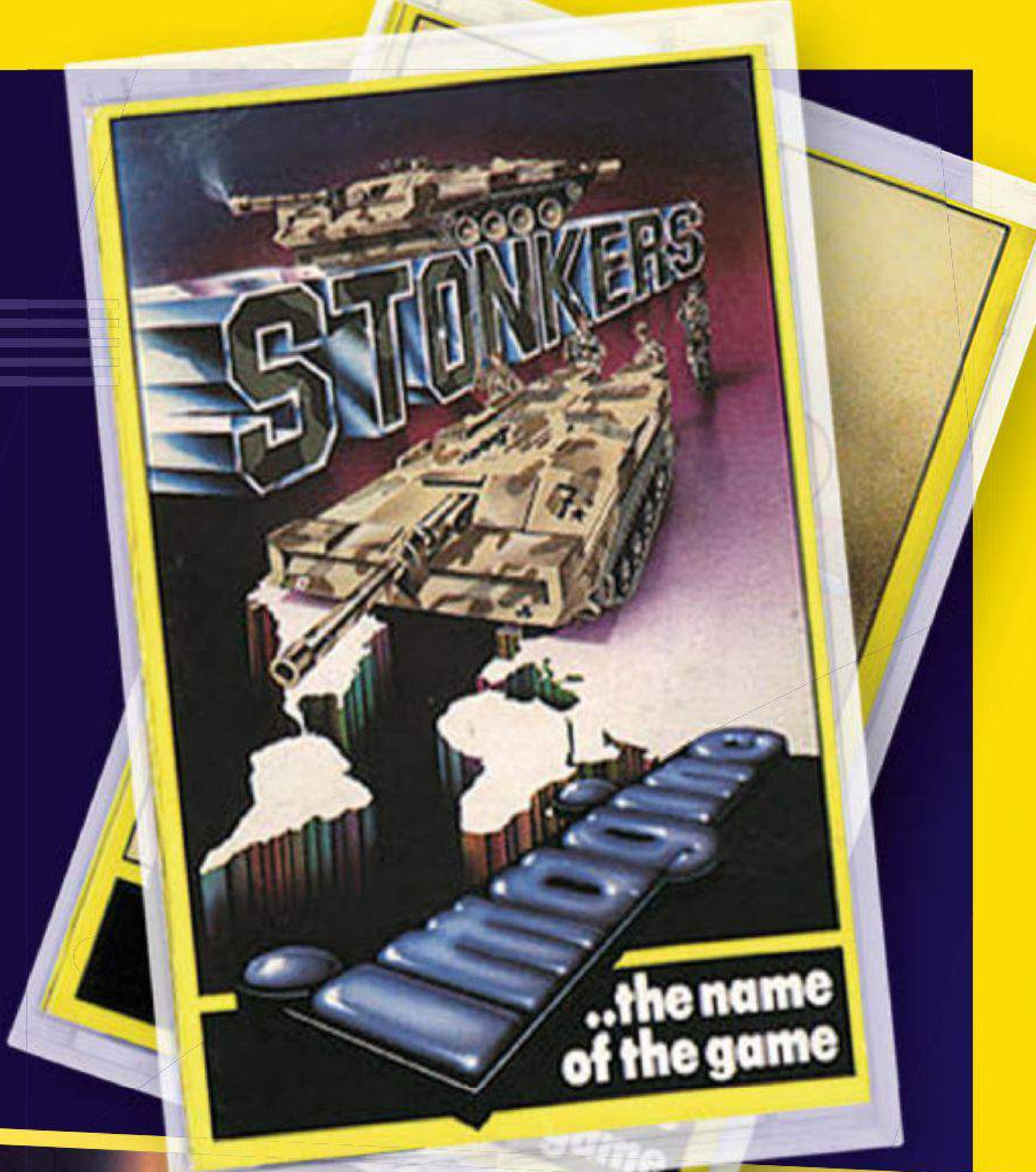
APR 1984
PEDRO ERSCHEINT. DAS SPIEL WURDE URSPRÜNGLICH FÜR MARSHALL CAVENDISH ENTWICKELT.

MAI 1984
DAS UNTERNEHMEN BEAU JOLLY ERWIRBT DIE RECHTE AN IMAGINES SPIELEN.

JUN 1984
IMAGINE ENTLÄSST MITARBEITER UND VERLÄSST DAS BÜRO IN LIVERPOOL. ES SIEHT NICHT GUT AUS FÜR DAS UNTERNEHMEN.

JUL 1984
ZUERST TRITT BRUCE EVERISS ZURÜCK, DANN FORDERT VNU IMAGINE ZUR RÜCKZAHLUNG DER SCHULDEN AUF. IMAGINE MELDET INSOLVENZ AN.

SEP 1984
OCEAN ERWIRBT DEN MARKENNAMEN „IMAGINE“. BEAU JOLLY VERÖFFENTLICHT DEN IMAGINE-TITEL *B.C. BILL*.



Videospiele waren nicht unbedingt ein Thema, das die breite Öffentlichkeit interessierte. Imagine brachte sich immer wieder bei Zeitungen und Fernsehsendern ins Gespräch, um möglichst viele Menschen zu erreichen. Einer der Strippenzieher beim Aufbau der Marke „Imagine“ war Bruce Everiss. Er war ein bekanntes Gesicht der Liverpooler Entwicklerszene und hatte sich dem Studio früh angeschlossen. Bruce erinnert sich noch gut an ein Gespräch mit David: „Er hat mir gesagt, ich solle aus Imagine so etwas wie einen Kult formen. Ich glaube, er hat an die Beatles gedacht, die auch aus Liverpool stammten.“

Damals hielten einige Studios ihre Mitarbeiter von der Öffentlichkeit fern, damit sie nicht von Konkurrenten abgeworben wurden. Imagine ging anders vor: Manche Spiele enthielten Beilagen, auf denen die Macher kurz vorgestellt wurden. „Das war meine Idee“, sagt Bruce. „Durch die kurzen Biografien unserer Mitarbeiter haben wir eine Beziehung zu den Spielern aufgebaut.“ Bruce betont auch, dass er die Vorbehalte anderer Entwickler für unbegründet hielt. „Wer möchte denn ei- ▶



JUMPING JACK
VERSCHIEDENE, 1983

■ *Jumping Jack* entstand nicht auf einem Sage IV. Albert Ball entwickelte den Titel auf einem Spectrum-Computer. Sein 10-jähriger Sohn Stuart entwarf die Grafik. Imagine sicherte sich die Rechte an dem Spiel. *Leggit!* hieß die Atari-Version.



STONKERS
ZX SPECTRUM, 1983

■ Spectrum-Fans machen sich gern über diesen verbuggten Titel lustig. Wir wollen aber betonen, dass es eines der ersten Echtzeitstrategiespiele überhaupt war. Anders als im Fall der Megagames schaffte es Imagine, eine kreative Idee in die Tat umzusetzen.



ALCHEMIST
ZX SPECTRUM, 1983

■ Dieses Adventure-Spiel für ZX Spectrum drehte sich um einen Zauberer, der sich in einen Adler verwandelte. Der Titel wurde von Ian Weatherburn und Paul Lindale entwickelt. Der Scrolling-Effekt hätte etwas flüssiger dargestellt werden können.

Die Mitarbeiter



David Lawson
VORSITZENDER
■ David war Vorsitzender und leitete die Software-Entwicklung. Er programmierte die ersten Spiele.



Mark Butler
VERKAUFSLEITER
■ Mark gründete Imagine zusammen mit David. Er hatte zuvor schon Erfahrungen im Bereich Vertrieb gesammelt.



Ian Hetherington
FINANZDIREKTOR
■ Ian war eine Führungskraft und für die Finanzen zuständig. Er verstand sich gut mit David.



Bruce Everiss
TECHNISCHER LEITER
■ Bruce wurde nach einiger Zeit Leiter der Marketing-Abteilung. Er war das Sprachrohr des Unternehmens.

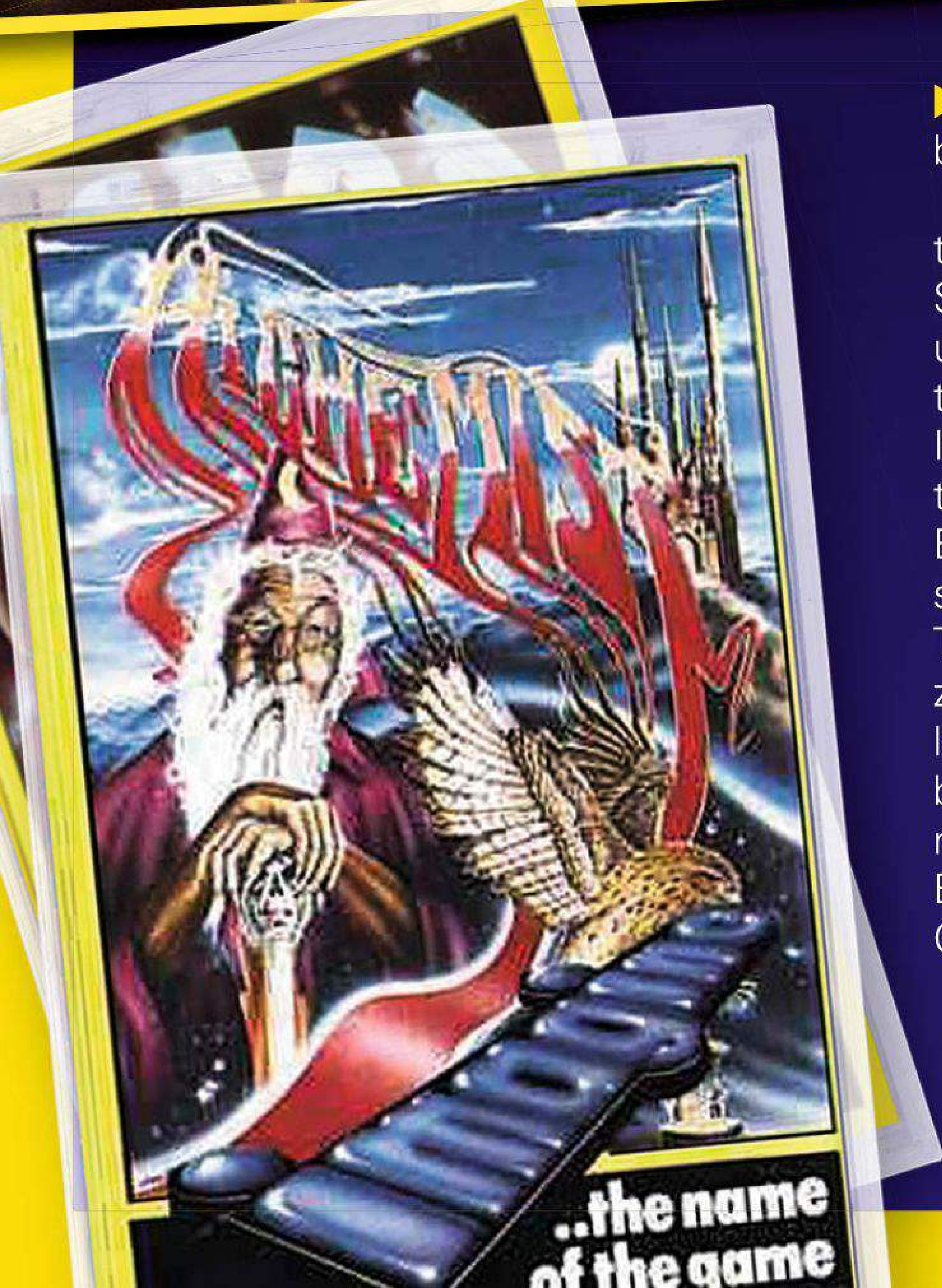


Steve Blower
CREATIVE MANAGER
■ Steve entwarf das Logo und zeichnete für viele Illustrationen und Werbeanzeigen von Imagine verantwortlich.





» Ocean vertrieb *Renegade III: The Final Chapter* unter dem Imagine-Label.



▶ nen Arbeitgeber verlassen, bei dem man gut behandelt wird?"

Steve Blower war für die Cover-Illustrationen der Spiele verantwortlich. Er leitete das Studio Sting. Diese Agentur gehörte Imagine und entwarf unter anderem Werbung. Die Illustrationen wirkten professionell, wodurch sich Imagine-Spiele von den meisten Konkurrenztiteln abhoben. Zu der Zeit begannen große Einzelhändler in Großbritannien, Computerspiele ins Sortiment aufzunehmen. Imagines Titel waren prädestiniert dafür, in den Regalen zum Kauf angeboten zu werden. Der Entwickler arbeitete daran, ein Händlernetzwerk aufzubauen. Anfang 1983 verschickte Imagine die meisten Spiele noch direkt an ihre Kunden. Bereits im Juli desselben Jahres wurde der Großteil über den Einzelhandel verkauft.

In ihrem ersten Jahr war Imagine nicht aufzuhalten. Das Studio veröffentlichte mehr als ein Dutzend Spiele und begann, Titel für Commodore 64, Ataris 8-Bit-Computer und den obskuren Dragon 32 zu entwickeln. Ende des Jahres 1983 prahlte Mark damit, dass der Umsatz des Unternehmens die Vorhersagen weit übertroffen hätte.

Imagine war gut darin, Geld zu verdienen – und es wieder auszugeben. Viel Geld ging für die Büromiete drauf. Um das Bild eines erfolgreichen Unternehmens zu vermitteln, wurden moderne Büroräume im Zentrum von Liverpool angemietet. Etwas später bezog Imagine ein vierstöckiges Gebäude in der Nähe der Sir Thomas Street. Dieses beherbergte jedoch nur die Vertriebs-, Marketing- und Buchhaltungsabteilung. Die Entwickler und andere kreative Köpfe hatten ihr Büro in der Tithebarn Street.

Ende 1983 handelte Imagine einen Deal mit Marshall Cavendish aus. Der Verlag wollte die Computerzeitschrift *Input* auf den Markt bringen. Imagine sollte sechs Spiele für die Zeitschrift entwickeln. Der Deal soll sich auf elf Millionen Pfund belaufen haben. Im Zuge der Vereinbarung begann der Entwickler, neue Mitarbeiter einzustellen. Mark war eigentlich der Meinung, dass 25 Mitarbeiter die Ober-



Eugene Evans
PROGRAMMIERER
■ Eugene war 16 Jahre alt und das Wunderkind von Imagine. Er entwickelte zahlreiche VC-20-Spiele.



John Gibson
PROGRAMMIERER
■ „Opa“ war Johns Spitzname – er war gerade einmal 34 Jahre alt. Er war unter anderem an *Bandersnatch* beteiligt.



Ian Weatherburn
PROGRAMMIERER
■ Als einer der führenden Entwickler programmierte Ian zum Beispiel *Zip-Zap* und *Alchemist* für Spectrum.



Sylvia Jones
VERTRIEBSLEITERIN
■ Sylvia hatte die Aufgabe, den Vertriebspartnern die Megagame-Idee schmackhaft zu machen.



Paul Finnegan
VERTRIEBSLEITER
■ Paul kam von Bug-Byte, blieb für sechs Monate und verließ Imagine dann in Richtung Ocean Software.

» Ich war ein bodenständiger Typ, der Porsche gefahren ist. «
JOHN GIBSON

grenze für Imagine sein sollten. Mehr Leute, fürchtete er, würden zulasten der Effizienz gehen. Im Zuge der Zusammenarbeit mit Marshall Cavendish waren aber plötzlich mehr als 100 Personen bei Imagine angestellt.

Einige davon wurden fürstlich entlohnt. „Manches war übertrieben“, gibt John zu und kommt auf seinen Firmenwagen zu sprechen: „Ich war ein bodenständiger Programmierer und bin dennoch einen Porsche gefahren. Die Spesenabrechnungen sind aus dem Ruder gelaufen. Ich habe auch Sprit für private Fahrten abgerechnet.“ John erinnert sich an einen Kollegen, der eine Vorliebe für Eis am Stiel hatte und dieses auf der Spesenabrechnung aufführte. Im Gesamtkontext waren das natürlich kleine Ausgaben. Gehälter, Miete und Steuern hatten den größten Einfluss auf Imagines Finanzen.

Die Zusammenarbeit mit Marshall Cavendish wurde im Februar 1984 wieder beendet. Der Verlag war von Imagines ersten Spielideen nicht angetan. Der Entwickler versuchte, den Schaden zu begrenzen, kam um eine Rückzahlung des Vorschusses in Höhe von 200.000 Pfund aber nicht herum. Mit *Pedro* und *Cosmic Cruiser* veröffentlichte Imagine etwas später zwei Spiele, die eigentlich für Marshall Cavendish bestimmt gewesen waren. Beide Titel waren solide, aber keine Kassenschlager.

Zu diesem Zeitpunkt spielten normale Spiele für Imagine nur noch eine untergeordnete Rolle. Die Idee war, mit den so getauften „Megagames“ den Markt aufzurollen. Zwei „Megaspiele“ wurden beworben: *Bandersnatch* für Spectrum und *Psyclapse* für Commodore 64. Beide benötigten Hardware-Erweiterungen mit zusätzlichen ROM-Chips, die laut Mark „Animationen wie in Zeichentrickfilmen“ und „realistischen Sound“ ermöglichten. Die Spiele sollten über 40 Pfund kosten – fast das Sechsfache eines „normalen“ Spiels. Würde die Kundschaft da mitmachen?

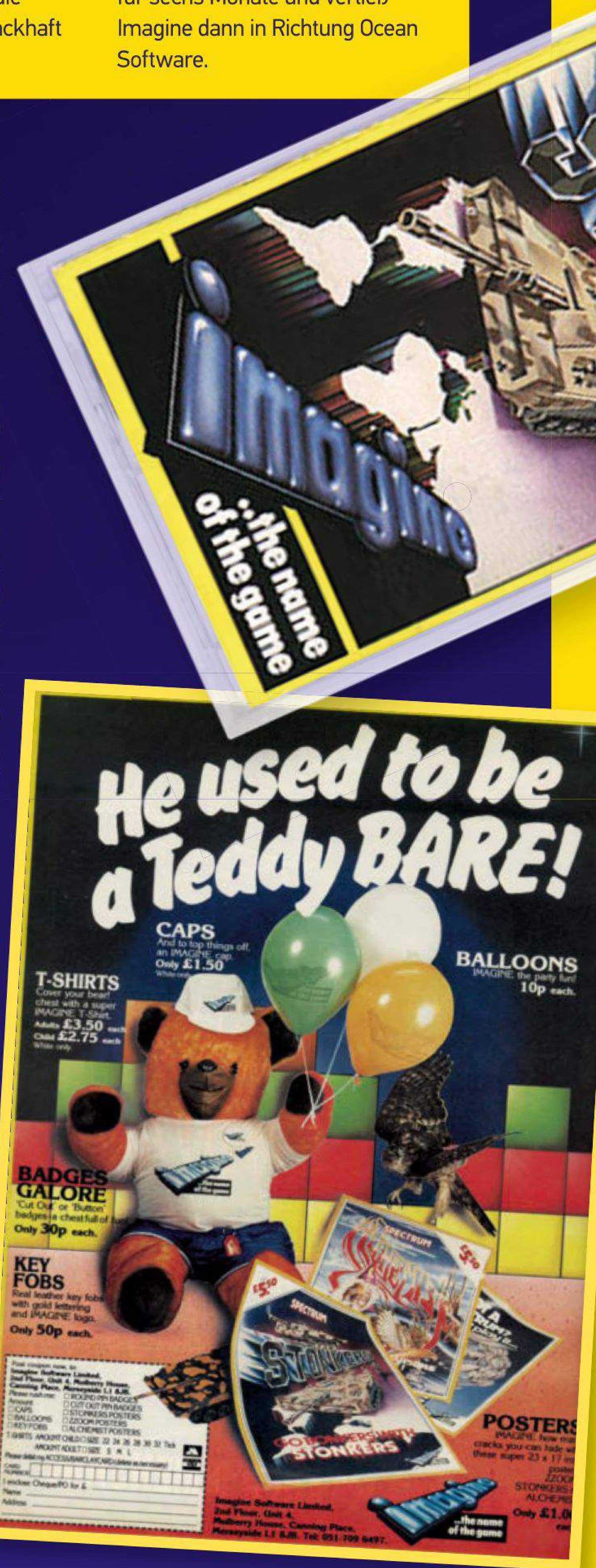
Doch eine andere Frage wurde für Imagine immer wichtiger: Würde sie die Entwicklung dieser Titel überhaupt stemmen können? Imagine befand sich finanziell in einer schwierigen Lage. Im April 1984 trudelte ein Auflösungsbeschluss aufgrund nicht getilgter Schulden ein. Die in Herstellung und Verkaufspreis teuren Megagames passten in dieser Situation überhaupt nicht ins Konzept. Vielmehr markierten sie den Anfang vom Ende.

Um an Geld zu kommen, bot Imagine seine Spielemarken zum Verkauf an. Beau Jolly schlug zu, fasste die Imagine-Titel zu Spielesammlungen zusammen und legte einige Titel neu auf. Imagine zog außerdem aus dem Büro in der Sir Thomas Street aus, um die Kosten zu senken. Doch das alles brachte nicht genug liquide Mittel: Am 9. Juli 1984 setzte der Verlag VNU seine Rückforderung erfolgreich durch.

Ein Kamera-Team der BBC war dabei, als die Gerichtsvollzieher eintrafen. Was eine trockene Dokumentation über die britische Entwicklerszene hätte werden können, ▶



» [VC-20] Für *Wacky Waiters* zeichnete Eugene Evans verantwortlich.



WO SIND SIE HEUTE?



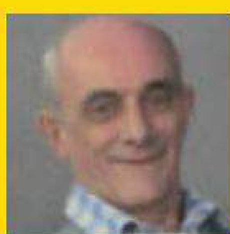
Ian Hetherington

■ Ian bekleidete verschiedene Führungspositionen. Er war Mitbegründer des Publishers Psygnosis und später Gründungsmitglied des Entwicklers Evolution Studios. Heute ist er Chef von eeGeo. Das Unternehmen hat sich auf Kartografie und 3D-Karten spezialisiert.



Eugene Evans

■ Eugene arbeitete kurz bei Psygnosis und gründete wenig später sein eigenes Unternehmen mit dem Namen Graphic Final. Danach verabschiedete er sich vom Programmiererdasein und bekleidete Führungspositionen unter anderem bei Viacom, Zipper Interactive und Electronic Arts. Er ist heute als Berater tätig.



John Gibson

■ John war einer von fünf ehemaligen Imagine-Mitarbeitern, die Denton Designs gründeten. Sein Spiel *From The Gods* wies offensichtliche Parallelen zu *Bandersnatch* auf. 1990 schloss sich John Psygnosis an. Später war er Programmierer bei Warthog und Evolutions Studios. Nun ist er im Ruhestand.



Steve Blower

■ Steve war bis 1997 Creative Director beim Publisher Ocean. Danach verschlug es ihn zu Ideogram, wo er unter anderem Inhalte für Lernspiele produzierte. Seit 2002 arbeitet er für WebKwik, eine Webdesign-Agentur.



Bruce Everiss

■ Bruce war in verschiedenen Marketing-Abteilungen tätig; unter anderem bei Codemasters. Von 2011 bis 2013 arbeitete er bei Kwalee, einem Entwickler von Smartphone-Spielen.



David Lawson

■ David gründete zusammen mit Ian Hetherington und Jonathan Ellis Psygnosis. Er war unter anderem an den Spielen *Brataccas*, *Barbarian* und *Obliterator* beteiligt. Danach verliert sich seine Spur.



Mark Butler

■ Mark arbeitete für den Liverpooler Entwickler Odin. Differenzen mit Kollegen brachten ihn dazu, das Studio zu verlassen.

> »8-Bit-Spiele waren schnell kopiert. Das schadete der Branche.« BRUCE EVERISS

▶ nahm eine unerwartete und sehenswerte Wendung. Die Doku ist noch heute auf Youtube zu finden – sie heißt *Commercial Breaks*.

Abseits der Kameras wies David Eugene und John an, die Sage-IV-Computer mit den Megagames auf der Toilette zu verstecken, bis die Gerichtsvollzieher das Gebäude wieder verlassen hatten. Durch diese Rettungsaktion war es John möglich, weiter an *Bandersnatch* zu arbeiten. Keines der Megagames wurde aber jemals veröffentlicht, obwohl Anzeigen dafür geschaltet worden waren. Elemente von *Bandersnatch* waren immerhin in späteren Spielen von ehemaligen Imagine-Mitarbeitern zu finden.

In *Your Computer* erschien später ein Artikel von Bruce, in dem er seine Sicht auf die damaligen Geschehnisse schilderte. Er sah mehrere Ursachen für das Ende von Imagine. Ihm zufolge mangelte es an finanzieller Kontrolle, insbesondere die Mietkosten seien zu hoch gewesen. Hinzu kamen der gescheiterte Deal mit Marshall Cavendish und die kostspieligen, nie veröffentlichten Megagames.

Als wir ihn um einen Rückblick aus heutiger Sicht bitten, führt Bruce allerdings einen anderen Grund als ausschlaggebend an: Raubkopien. „Meinem damaligen Artikel hätte mehr Kontext gutgetan", gibt er zu. „Der 8-Bit-Markt hat stark unter Raubkopien gelitten. Wenn die Kunden kein Geld für dein Produkt zahlen, dann kannst du auch deine Mitarbeiter nicht bezahlen." Zusammen mit Fehlern des Managements habe das zum Ende von Imagine geführt.

Nach der Insolvenz existierte die Marke Imagine weiter, weil sich Ocean Software die Namensrechte sicherte. Teil des Deals waren ein paar der Sage-IV-Computer, die unfertige Spiele – unter anderem *World Series Baseball* – enthielten. Die Imagine-Marke war für Ocean später hilfreich: Der Publisher wollte Portierungen von Konamis Arcade-Spielen veröffentlichen. Konami befürchtete jedoch, dass die Marke „Ocean" die eigene überschatten könnte. Die Titel wurden im Zuge dessen unter dem Imagine-Namen vertrieben. Imagine wurde also zum Label für Oceans Arcade-Portierungen.

Paul Finnegan war sechs Monate lang für Imagine tätig gewesen, bevor er bei Ocean anheuerte. Er erinnert sich an den Kauf des Imagine-Namens: „Uns war klar, dass viel Aufwand betrieben worden war, die Imagine-Marke aufzubauen. Als sich die Chance bot, diese zu einem guten Preis zu erwerben, haben wir zugeschlagen."



» [VC-20] *Catcha Snatcha* war auch ein Spiel von Eugene.

NOCH NICHT DAS ENDE



HYPER SPORTS

VERSCHIEDENE, 1985

■ Konami entwickelte das Sportspiel *Hyper Olympic* und Ocean orientierte sich mit *Daley Thompson's Decathlon* an dem Konzept. Die Publisher fanden später zusammen. Ocean vertrieb die Heimversionen des *Hyper Olympic*-Nachfolgers *Hyper Sports*.



MOVIE

VERSCHIEDENE, 1986

■ Unter dem Imagine-Label veröffentlichte Ocean viele Umsetzungen von Arcade-Spielen. *Movie* war eine Ausnahme. In dem Adventure schlüpften Spieler in die Rolle eines Privatdetektivs, der das Hauptquartier der Mafia infiltriert.



» [Atari ST] *Brataccas* ist aus *Bandersnatch* hervorgegangen.



Da er für beide gearbeitet hat, kann Paul die Unternehmen gut miteinander vergleichen. Imagines Stärke war aus seiner Sicht, die breite Öffentlichkeit für Spiele zu begeistern. Doch ihren Umgang mit den Finanzen hält er für das größte Manko. „Ich habe immer wieder den Witz gemacht, dass sogar die Putzkräfte bei Imagine einen Porsche fuhren. Das war der größte Unterschied zu Ocean. Die beiden Hauptanteilseigner dort waren viel erfahrener und vorher schon in anderen Unternehmen erfolgreich gewesen."

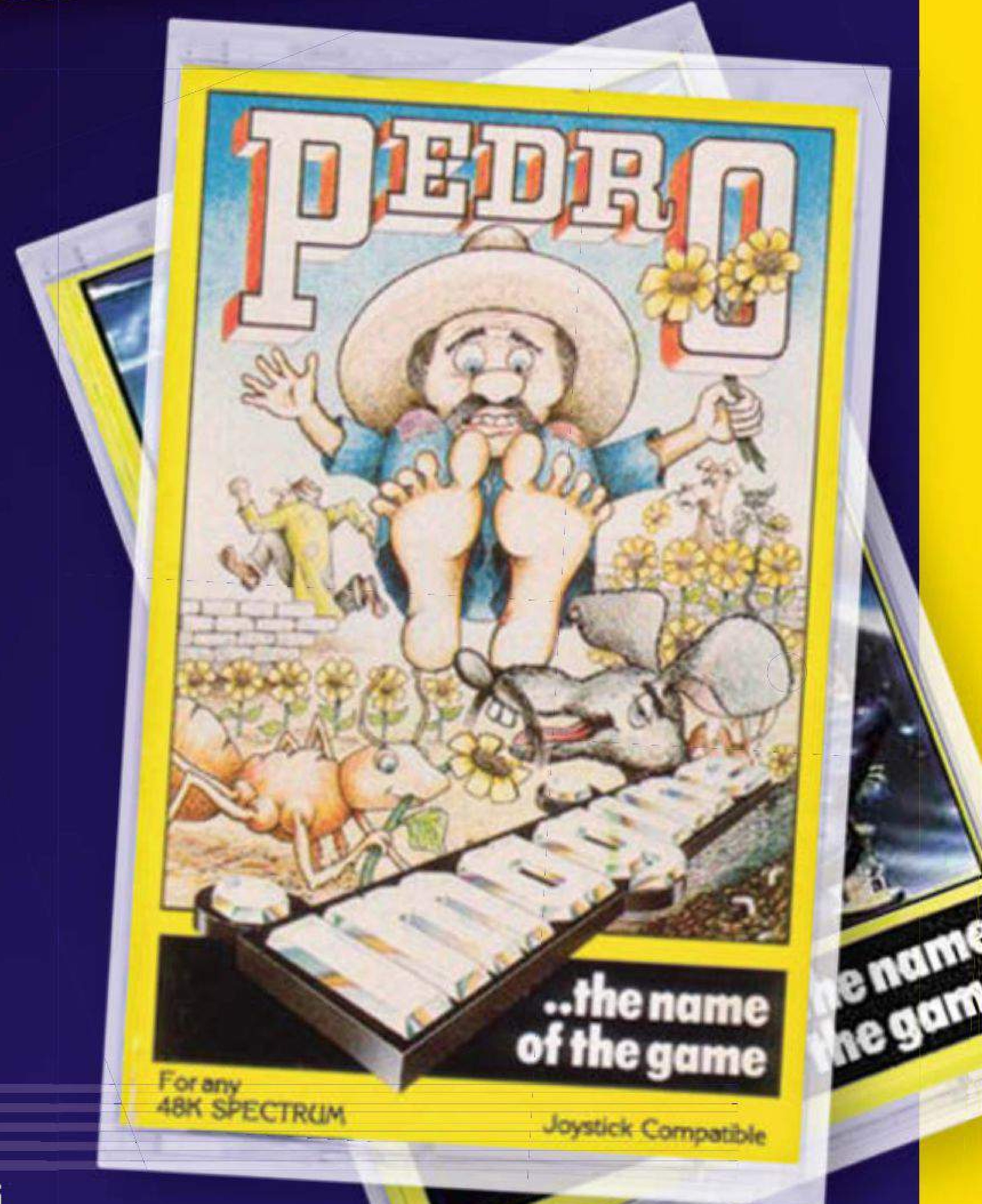
Paul fügt hinzu, dass Ocean langsamer, aber dafür konstant wuchs. So wurde eine solide Grundlage geschaffen. Imagine dagegen gab Paul zufolge die Einnahmen direkt wieder aus. „Im Grunde haben sie die ganze Zeit versucht, an den Erfolg des ersten Jahres anzuknüpfen."

Aus heutiger Sicht ist es einfach, sich nur auf den Niedergang von Imagine zu konzentrieren. Doch vergessen wir nicht, dass der Entwickler auch einige gute Spiele auf den Markt brachte und sehr talentierte Mitarbeiter beschäftigte. Gerade beim Verpackungsdesign war Imagine fortschrittlich.

Bruce stimmt zu: „Wir sind die Entwicklung von Spielen professionell angegangen. Wir hatten Abteilungen, die für unterschiedliche Unternehmensbereiche zuständig waren. In der Spielebranche von damals war diese klare Abgrenzung nicht unbedingt üblich." Bruce gibt aber auch zu, dass es an Erfahrung mangelte und deshalb Fehler gemacht wurden.

John ist mit Bruce einer Meinung. Er findet, dass Imagine eine wichtige Rolle für die noch junge, britische Entwicklerszene spielte. „Es war David Lawsons Antrieb, der Imagine zu dem gemacht hat, was es war", sagt er. Nach der Insolvenz verschwand der Imagine-Gründer recht schnell aus der Öffentlichkeit. John ist sich sicher: Hätte sich seine Spur nicht so schnell verloren, würde David heute als ein Visionär der Spielebranche bezeichnet.

Wenn John in die Vergangenheit reisen könnte, was würde er den Verantwortlichen von Imagine raten? „Nichts, ich würde alles so belassen, wie es war", antwortet er und lächelt. „Ich war 32 Jahre in der Spieleindustrie tätig und hatte eine Menge Spaß. Die 18 Monate bei Imagine waren aber die besten!" *



Ocean vertrieb Spiele unter dem Markennamen Imagine. Einige gute Titel waren dabei.



GREEN BERET

VERSCHIEDENE, 1986

■ Ocean setzte das Arcade-Spiel für 8-Bit-Geräte um. Viele der Portierungen fingen das Spielgefühl des Originals gut ein – mitsamt des hohen Schwierigkeitsgrads. Gewalt kam in dem Titel nicht zu kurz: Bis 2002 war er indiziert.



ARKANOID: REVENGE OF DOH

VERSCHIEDENE, 1987

■ Auch im *Arkanoid*-Nachfolger galt es, einen Ball gezielt von einem Schläger abprallen zu lassen, um Spielsteine am oberen Bildschirmrand zu treffen. Das Spiel enthielt unter anderem neue Power-ups und neue Bosskämpfe.



TARGET: RENEGADE

VERSCHIEDENE, 1988

■ Die Computer-Umsetzungen von *Double Dragon* waren nicht wirklich gut. Mit *Target: Renegade* bot Ocean eine passende Alternative. Die ZX-Spectrum- und Schneider-CPC-Versionen boten einen Koop-Modus für zwei Spieler. Taito vertrieb die NES-Fassung.

Wir bedanken uns bei John, Paul, Bruce und Eugene für die Gespräche. Danke an Mark R. Jones für die Bilder.

Außenseiter



SCHNEIDER CPC 6128

Der Schneider CPC 6128 war der Nachfolger des 664. Hersteller Amstrad setzte auf einen neuen Look und 128 KB RAM – von Letzterem profitierten so einige Spiele.

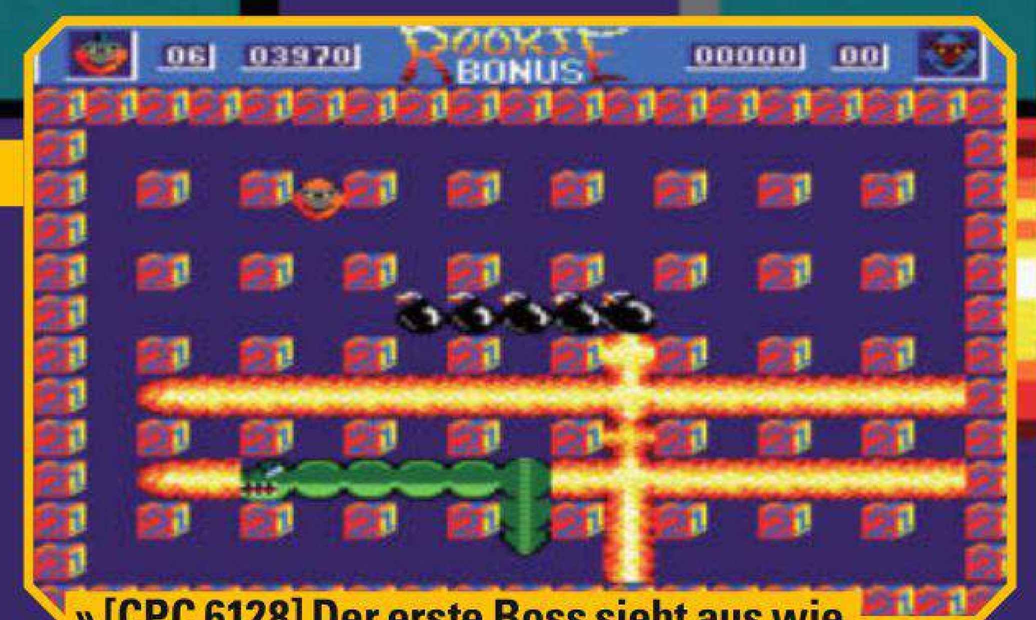
MEGABLASTERS

■ ENTWICKLER: **ODIESOFT** ■ JAHR: **1994**

■ Mag nicht jeder *Bomberman*? Seit den frühen 80ern schwirrt er über die Bildschirme. Über die Jahre hinweg wurden zahlreiche Versionen veröffentlicht, zuletzt eine weniger gelungene auf Nintendo Switch. Das Spiel folgt einer simplen Formel: Was würde passieren, wenn Pac-Man a) Bomben legte, um die Gegner in die Luft zu jagen und Wände zu zerstören, und b) die Kraftpillen durch Power-ups ersetzt würden? Trotz dieses einfachen Konzepts und der Tatsache, dass der CPC eine fantastische Farbdarstellung und sanftes Scrolling hatte, gab es für ihn lange Zeit weder eine Version des Spiels noch einen Klon. Erst Odiesoft brachte zum Ende der Lebenszeit der CPC-Serie *Megablasters* heraus.

Ihr steuert Bob und Bart, die aussehen wie das Emoji eines verfärbten Teenage Mutant Ninja Turtles. Durch Welten bombt ihr euch den Weg – jede mit Geheim- und Bonuslevels und bewacht von einem gigantischen Boss. Das Spiel füllte zwei doppelseitige Disketten, was einer Größe von 1 MByte entsprach. Die Grafik war erfreulich bunt, die Sprites bewegten sich sanft und ohne Hänger. Reizende Musik untermalte das Spiel. Von Anfang bis Ende war *Megablasters* die pure Freude.

Die Hintergrundgeschichte ist hanebüchen, also solltet ihr direkt in die Action eintauchen. Und die hat es dank großem Overscan-Spielbereich und einer Menge Power-ups in sich. Außerdem gibt es einen Energiebalken statt des sofortigen Todes, wenn ihr mal wieder in eure selbst verursachten Explosionen lauft. Das Spiel ist dennoch schwer: Je weiter ihr kommt, desto mehr Geduld benötigt ihr. Planloses Ablegen der Bomben bringt gar nichts. Am besten sind die Vier-Spieler-Schlachten. Dafür benötigt man einen Verteiler für zwei Joysticks, die anderen beiden Mitspieler sitzen an der Tastatur. Diese Vierer-Gefechte sind vermutlich der größte Multiplayer-Spaß, den es für den CPC gab!

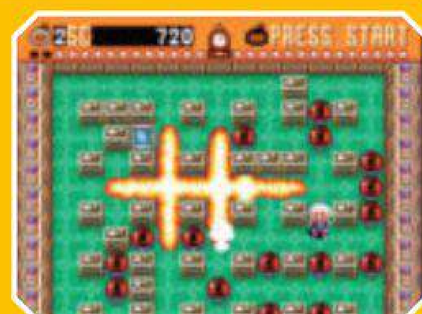


» [CPC 6128] Der erste Boss sieht aus wie *Snake* von den Nokia-Handys.

Etwas neidisch blickten die Nutzer der 8-Bit-Geräte auf Spiele wie *Mario* oder *Sonic* für die 16-Bit-Konsolen. *Megablasters* ist der wohl beste Klon eines 16-Bit-Konsolentitels. Es genießt hohes Ansehen: Werft nur einen Blick in den Bereich Top-Games auf der Amstrad-Fanseite CPCWiki. Darin sind die 100 Spiele aufgeführt, die von den Amstrad-Zeitschriften am besten bewertet wurden. *Megablasters* steht ganz oben, mit einer Durchschnittswertung von 98 Prozent.

ALTERNATIVEN

SUPER BOMBERMAN
SNES



■ Es gibt so viele *Bomberman*-Spiele! Aber die erste SNES-Veröffentlichung war es, die die Marke berühmt machte. Der Titel schlug buchstäblich ein wie eine Bombe und war für viele Spieler die erste Begegnung mit *Bomberman*.

BATMAN
PC ENGINE



■ Statt für Offensichtliches wie *Pac-Man* haben wir uns für diese Kuriosität von Sunsoft entschieden. Trotz Batman-Lizenz machten sie kein Hüpf- oder Prügelspiel, sondern ersetzten in diesem von *Bomberman* inspirierten Titel die Bomben durch Batarangs.

PSYCHO PIGS UXB
AMSTRAD CPC



■ In diesem auf dem wenig bekannten Automatentitel *Butasan* basierenden Spiel liefen süße Schweinchen herum, sammelten und warfen Bomben und richteten ein riesiges Blutbad an. Die Werbung dafür brachte U.S. Gold Sexismus-Vorwürfe ein.

BESONDERHEITEN



POWER-UPS
■ Indem ihr Wände in die Luft jagt, könnt ihr viele Gegenstände aufsammeln. Die meisten verbessern eure explosiven Fähigkeiten.

BONUS-LEVELS
■ Es gibt nicht nur Geheimlevels und eine Geheimwelt: Sammelt ihr Bonus-Buchstaben, besucht ihr vor dem Boss-Kampf einen Level voller Power-ups.

FEINDE
■ Jede Menge Fieslinge sind hinter euch her, in jedem Level kommt ein neuer hinzu. Dieser kleine Dinosaurier versteckt sich unter einem Busch.

DER IRRE BOMBER
■ Unser Held Bob hat gerade ordentlich Feuer entfesselt und die Tür zu einem Geheimlevel gefunden. Es gibt in jeder Welt mindestens einen.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

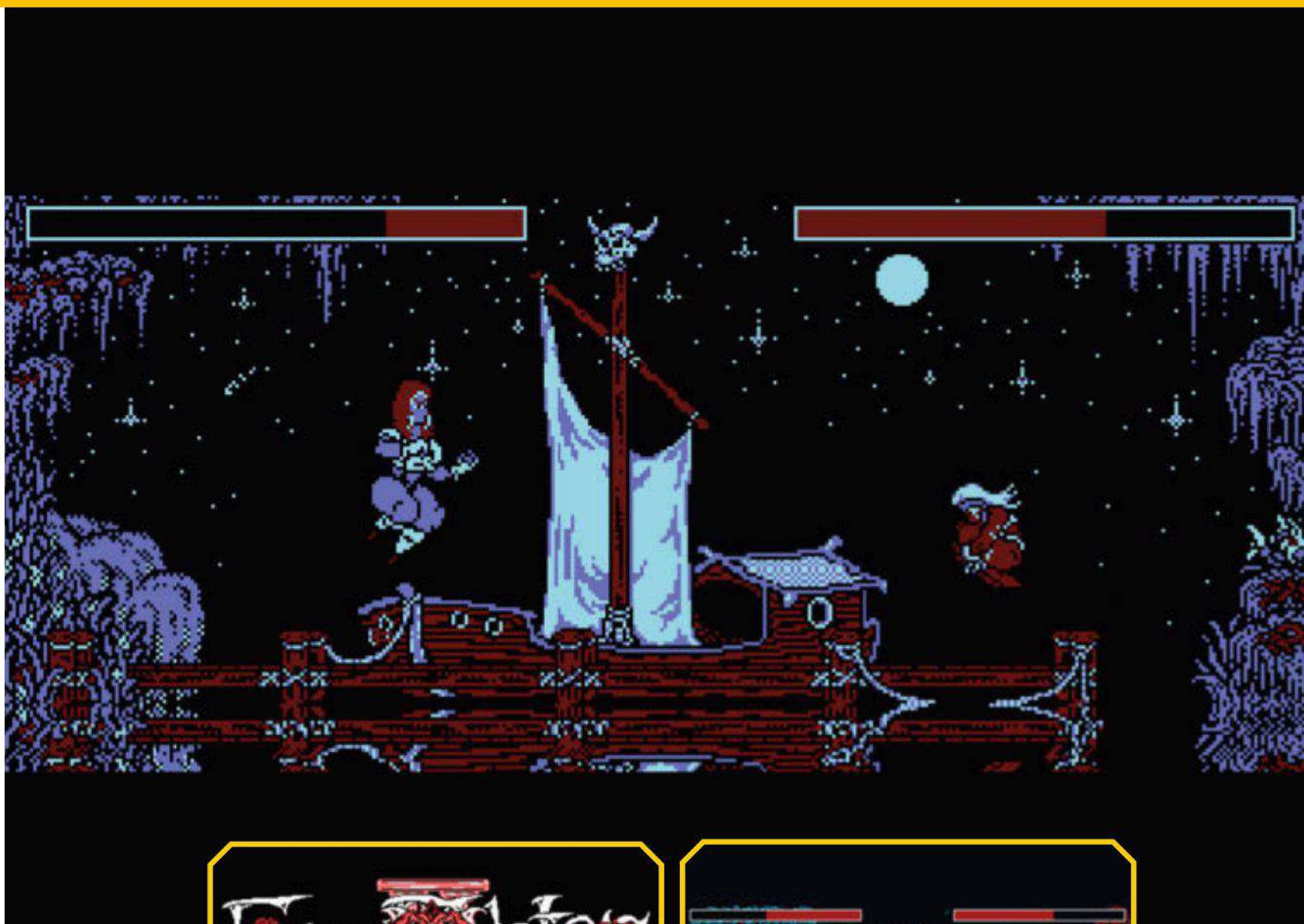
FRES FIGHTER II TURBO

■ ENTWICKLER: **BOLLAWARE** ■ JAHR: **1999**

Schneider-Besitzer wollen Anfang der 90er Jahre eine CPC-Version von *Street Fighter II* haben. U.S. Gold verspricht sogar eine Umsetzung, das Amstrad-Action-Magazin berichtet jeden Monat vom Stand der Dinge. Veröffentlicht wird das Spiel aber nie. Tausende CPC-Besitzer sind enttäuscht, manche wechseln sogar das System.

Doc Barthoc und Sigurd Fauser von Bollaware, zwei Veteranen der Public-Domain-Szene, entwickeln schließlich ihre eigene Version und nennen sie *Fres Fighter II Turbo*. Das Resultat ist verblüffend. Schon das Intro ist eines der besten für den CPC. Dann fallen die zahlreichen Spielmodi auf, von „Plus Arcade", „Championship", „Survival-Mode" bis zur 16-Spieler-Schlacht. Sechs Charaktere sind spielbar: Vanessa (sportlich wie Sonya Blade), Walker (eine Bestie mit zwei Gliedmaßen als Verbeugung vor Blanka), die Amazone Shamane, Bones (ein Skelett mit einer tödlichen Kette am Knöchel), F. Sumo (ein dicker Sumoringer und ein Klon von E. Honda) und die Nonne Justine. Jede Arena weist besondere Effekte auf, vom Friedhof mit Blitz und Regen und bis zum beeindruckenden Dschungelhafen mit Wasserspiegelungen in Echtzeit.

Die Kämpfe sind langsamer als bei *SFII*, die teils nackten Pixelfiguren peinlich – und dennoch haben wir es hier mit dem besten Prügelspiel auf dem CPC zu tun.





» [CPC 6128] Im hochauflösenden Modus ist die Grafik detailreich.



» [CPC 6128] Ein Friedhof, über dem ein Gewitter tobt, ist das Reich des Skeletts Bones.

WEITERE SCHNEIDER-CPC-6128-SPIELE



» THE ADDAMS FAMILY

■ ENTWICKLER: **OCEAN SOFTWARE**
■ JAHR: **1991**

■ Dieser hervorragende Plattformer war Oceans einziger 128-KB-Titel und auch das letzte Spiel des Entwicklers für Schneider. Die schiere Größe erklärt die Verwendung des Extra-Speichers. Die Familienmitglieder sind im gefährlichen Haus eingesperrt, Gomez muss sie befreien. Ein gruselig-grotesker Spaß.



» PROHIBITION

■ ENTWICKLER: **INFOGRAMES**
■ JAHR: **1987**

■ *Prohibition* basiert auf dem Automaten *Empire City 1931* und ist ein schnelles Schießbudenspiel. Gangster tauchen an Fenstern und Türen sowie in Gassen auf – ihr habt nur wenige Sekunden, um sie zu erschießen. Detaillierte Grafik, ultrasanftes Scrolling und großartige Musik komplettieren das Paket. Es existiert auch eine 64-KB-Version.



» SUPER CAULDRON

■ ENTWICKLER: **TITUS SOFTWARE**
■ JAHR: **1993**

■ Der dritte Teil der *Cauldron*-Serie kam mit einiger Verspätung. Für CPC-Fans hat sich das Warten aber gelohnt, zumal der C64 und ZX Spectrum leer ausgingen. Die Spielmechanik wurde nicht groß verändert, In atemberaubender Grafik fliegt eure Hexe herum, sammelt Zutaten und wirft Zaubersprüche. Es gibt sogar eine seltene Kassetten-Version.



» ZAP 'T' BALLS

■ ENTWICKLER: **ELMSOFT**
■ JAHR: **1992**

■ Dieser *Pang*-Klon war der erste große Titel von Elmar Krieger. Weil das Original nur auf dem GX4000 und Plus-Geräten erschien, wollte der Programmierer zeigen, dass er eine bessere Version für den CPC schreiben kann. An *Pang* kam sein Werk nicht ganz heran, hatte aber mehr Puzzleanteile. Wir empfehlen euch, beide Titel zu spielen!

B.A.T.

■ ENTWICKLER: **UBI SOFT** ■ JAHR: **1991**

■ Als Geheimagent des B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) seid ihr auf gefährlicher Mission. Innerhalb von zehn Tagen müsst ihr alles Leben auf dem schäbigen Planeten Selenia auslöschen, um einen Krieg mit der Erde zu verhindern. Wenn ihr je ein Blade-Runner-Cyberpunk-Adventure mit Rollenspiel-Elementen spielen wolltet, seid ihr hier richtig! Es gibt jede Menge Wesen, mit denen ihr interagieren könnt, einige tauchen nur für eine bestimmte Dauer auf – und die Uhr tickt in Echtzeit.

B.A.T. wird durch statische Bildschirme im Cartoon-Stil präsentiert, Pop-up-Menüs bieten euch zahlreiche Optionen. Kämpfe werden durch euren Gesundheitszustand und schnelles Klicken entschieden. Gelegenheitsspieler dürften schnell frustriert werden, während für Rollenspielfans die Charakterentwicklung zu eingeschränkt ist. Es gibt aber zahlreiche prächtige Orte und viele NPCs, mit denen ihr kommuniziert, handelt und kämpft.

Ein Point-and-Click-Adventure ist eine Rarität auf dem CPC. Weil gleich vier Diskettenseiten voll waren, war das Spiel sehr teuer. Heute ist es extrem selten.



» [CPC 6128] Interaktionen führen oft zu tödlichen Laserpistolen-Duellen. Seid schnell am Abzug!

RETRO STINKER

» ESWAT

■ ENTWICKLER: **U.S. GOLD** ■ JAHR: **1990**

■ So muss es aussehen, wenn ein Kleinkind einen Wutanfall beim Legospielen hat. Die 128K-Version verdoppelt die Bildschirmhöhe und das Augenkrebsrisiko.



» XYPHOES FANTASY

■ ENTWICKLER: **SILMARILS**
■ JAHR: **1991**

■ Vielleicht das visuell atemberaubendste Spiel für den Schneider CPC! Es glänzt mit einer durchgehend herausragenden Präsentation und digitalisierter Musik in Intro- und Endsequenz. In diesem Shoot-em-up bewegt ihr euch zunächst zu Fuß, dann spektakulär auf einem Pferd. Zwei von *Barbarian* inspirierte Levels enthalten sogar einen Enthauptungs-Move.



» FINAL FIGHT

■ ENTWICKLER: **U.S. GOLD**
■ JAHR: **1991**

■ Wirkt im Vergleich zum Arcade-Original wie eine Diashow von Urlaubsbildern nach dem Motto „sehen gut aus, aber man wäre lieber am echten Strand". Die Sprites sind groß, die Hintergründe bunt – aber die CPC-Version ist quälend langsam! Das drückt deutlich auf den Spielspaß bei einem Prügelspiel, das ein löblicher Versuch ist, den gigantischen Automaten in einen 8-Bit-Computer zu stopfen.



» SID MEIER'S PIRATES!

■ ENTWICKLER: **MICROPROSE SOFTWARE**
■ JAHR: **1987**

■ *Pirates!* feierte zwar auf dem C64 die größten Erfolge, war aber auch auf CPC 6128 ein toller Genremix. Es hatte einen gewaltigen Umfang und bot tonnenweise Spielspaß. Auch wenn es in der Schneider-Fassung zunächst abschreckend aussieht, ist es unglaublich motivierend – vom Segeln über das Handeln bis zum Schwertkampf.



» DOUBLE DRAGON II

■ ENTWICKLER: **VIRGIN GAMES**
■ JAHR: **1989**

■ *Double Dragon II* existiert auf dem CPC doppelt: als Konvertierung des Originals und des Sequels. Die meisten Leute kennen nur die schwache 64-KB-Version. Die bessere „große" Fassung stammt von Programmier-Ass Richard Aplin. Trotz chaotischer Grafik eine überraschend genaue Umsetzung, vielleicht sogar die beste aller 8-Bit-Systeme.

MAKING OF FRO

Insektensnack

Frau Frosch

Schildkröten

Krokodil

Schlange

Frosch

Verkehr

Geretteter Frosch

GGER

Baumstamm

OTTER

Für George Costanza aus der TV-Show Seinfeld war es das Größte, den Frosch sicher über die Straße zu bringen. Damit steht er nicht alleine da: *Frogger* ist für viele das perfekte Symbol für die goldene Ära der Spielhalle.

***F**rogger* **ist ein bestechend simples Spiel: vier Richtungen, ein Joystick, keine Feuer-Taste. Das Ziel ist es, fünf Frösche in ihre Heimat am oberen Bildschirmrand zu verfrachten. Dumm nur, dass ihnen eine verkehrsreiche Straße sowie ein gefährlicher Fluss im Weg stehen. Vorsichtig bugsiert ihr also die Tierchen zwischen Autos entlang und über im Wasser treibende Baumstämme hinweg.**

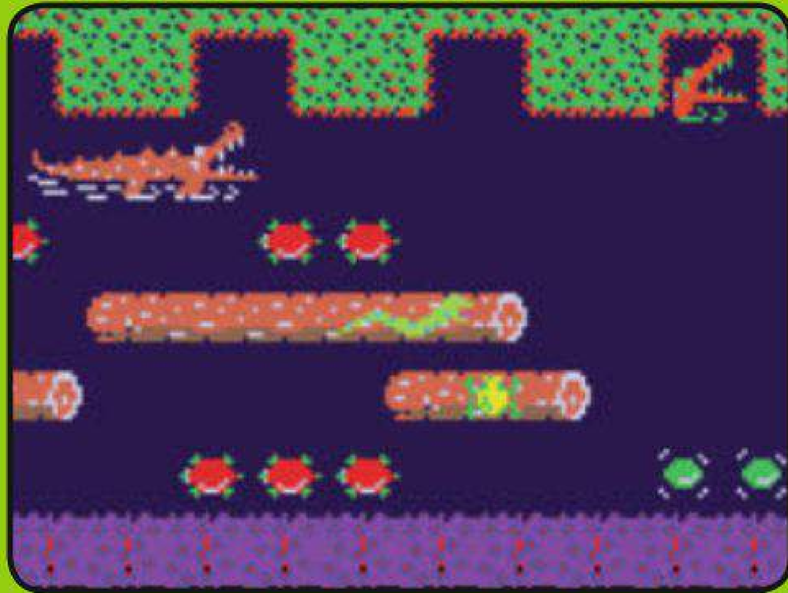
Typisch für die damaligen Arcade-Spiele: Sobald das Ziel erreicht ist, geht das Ganze mit minimal anderen Ausgangsbedingungen von vorn los. Die langfristige Herausforderung besteht nicht im Nachspielen einer Story, sondern in den schlichten Fragen: Wie viele Runden kann man überleben? Wie viele Punkte kann man einsacken?

Bei *Frogger existieren* überraschend viele Arten, die Aufgabe zu vermasseln. Neun Arten, um genau zu sein. Ihr könnt vom Auto überfahren werden. Im Fluss ertrinken. Von einem Krokodil gefressen werden. Oder von einer Schlange oder einem Otter. Der Kontakt mit dem linken oder rechten Bildschirmrand ist tödlich. Obendrein rüttelt ein Zeitlimit an euren Nerven. Kurzum, jeder Fehltritt ist bei *Frogger* fatal.

Der Spielautomat wurde 1981 von Konami entwickelt und im Westen von Sega veröffentlicht. Damals beeindruckte *Frogger* mit seiner frischen Spielidee und der bunten Optik. Doch vor allem sein Suchtfaktor hievte das Spiel auf eine Stufe mit *Asteroids, Pac-Man* und *Donkey Kong*. Ihren Siegeszug trat die Frosch-Action auch auf zahlreichen Konsolen und Heimcomputern an. Das Spielhallen-Original verfügte über einen Z80-Prozessor samt AY-Soundchip. Dank seines genau einen Bildschirm umfassenden Spielfelds war es ein Leichtes, die Mechanik auch an technisch schwächere Plattformen anzupassen. ▶

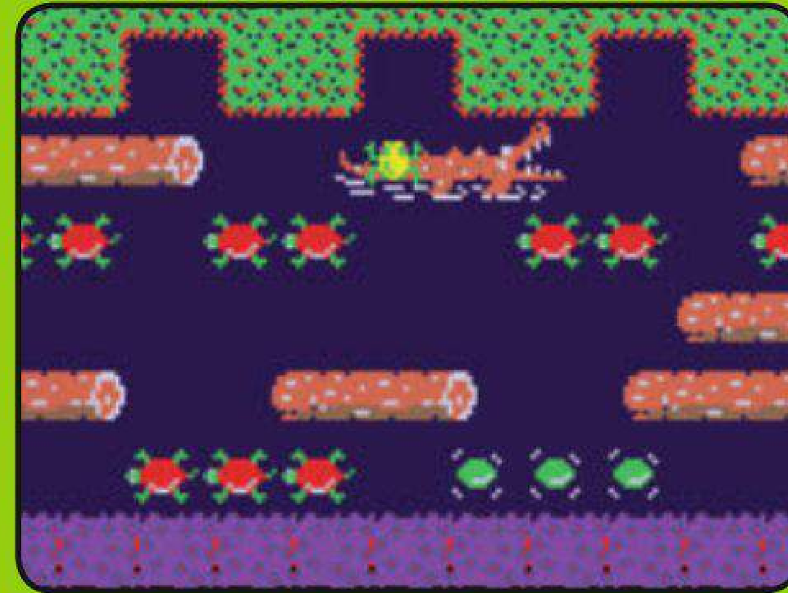
SPIEL AUF SIEG

Hier einige Tipps, um *Frogger* besser zu meistern.



ZURÜCKSPRINGEN

■ Zwar führt der Weg auf dem Screen nach oben, doch manchmal muss man zurückrudern, äh, -hüpfen. Vor allem am Fluss umgeht ihr damit Gefahren und positioniert euch für eine bessere Ausgangslage.



KROKODILFAHRT

■ Ab der zweiten Runde tauchen statt Baumstämmen Krokodile auf. Diese könnt ihr gleichermaßen als Transportmittel nutzen. Meidet aber ihr Maul, weil euch das sonst verschlingt.



DIE VIERTE FAHRBAHN

■ Beim Überqueren der Straße solltet ihr besonderes Augenmerk auf die oberste Spur legen. Dort tauchen in manchen Runden noch schnellere Fahrzeuge auf, die euch überfahren.

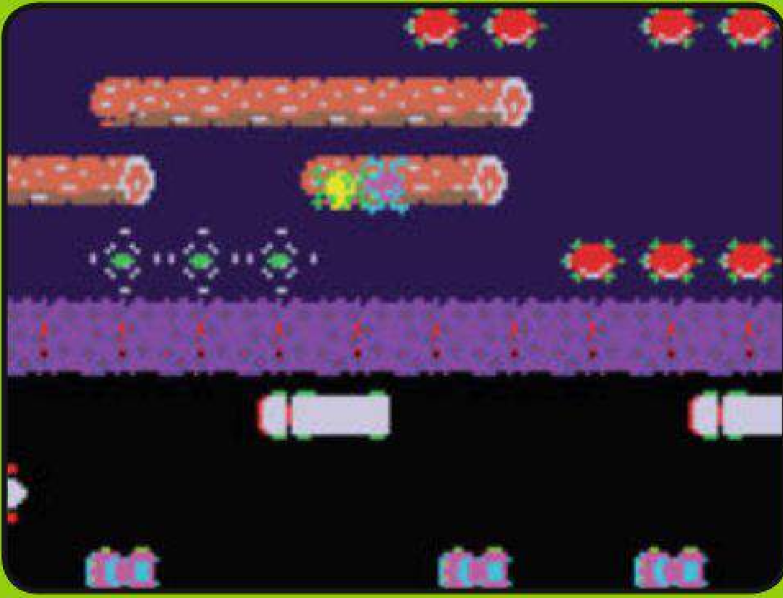
▶ Aber auch das Spielprinzip war so einfach zu kopieren, dass zahllose inoffizielle Versionen wie *Frog*, *Froggy*, *Frogrun* oder *Hopper* den Markt überfluteten. Obendrein wurde es bei der Rechteverwertung kompliziert, denn die Fassungen für magnetische Medien (sprich: Kassette und Disk) wurden Sierra zugesprochen. Der Hersteller nannte das Endprodukt schlauerweise auch *The Official Frogger*, um sich von Plagiaten abzuheben.

Parker Brothers dagegen schnappte sich die Modul-Rechte und produzierte Cartridge-Umsetzungen für das Atari 2600, Atari 5200, Intellivision, ColecoVision, Ataris 8-Bit-Maschinen, VC-20, C64 und TI99/4A. Einige dieser Systeme besaßen gleichermaßen Modul-Technik sowie Magnetträger. Ergo gab es für einige 8-Bit-Computer wie Commodore 64 zwei Versionen – eine von Parker Brothers und eine von Sierra. Daneben programmierte Konami auch selbst Versionen für MSX und Tomy Tutor. Entsprechend viele Programmierer waren mit all den Umsetzungen betraut, darunter auch Bob Pappas. Er arbeitete bei Cornsoft, welche die Sublizenz für Tandy- und Timex-Geräte von Sierra erhielten. Wir haben mit Bob gesprochen.

„Cornsoft bekam die Rechte und fragte mich, ob ich *Frogger* für den Tandy TRS-80 umsetzen konnte", beginnt Bob, der damals noch zur Highschool ging. „Ich hatte keine Vorlagen, keinen Programmcode." Stattdessen musste er 13 Kilometer bis zu einer Spielhalle in Minnesota fahren, um dort *Frogger* zu spielen. „Danach ging ich nach Hause und programmierte alles aus dem Gedächtnis nach." Der TRS-80 war eine simple Maschine mit niedrig aufgelöster Monochrom-Grafik. Bob versuchte zunächst, die Portierung wie das Original auf einen Bildschirm zu quetschen. Doch das funktionierte nicht. „Deshalb entschied ich mich, das Bild aufzuteilen. Ich wollte aber keinen harten Übergang von der Straße zum Fluss, deshalb baute ich Scrolling ein."

> » Ich wurde damit berühmt. Wenn ich heute Leute treffe, sprechen viele immer noch von *Frogger*! «
>
> BOB PAPPAS

Nachdem Bob mit der TRS-80-Version fertig war, ging er die Umsetzung für den Timex Sinclair 1000 an (die US-Version des ZX-81). Er erinnert sich: „Grafik und Prozessor waren sehr ähnlich. Doch wegen der miesen Tastatur und der Bildschirmausgabe war es unmöglich, auf dem Gerät selbst zu entwickeln." Deshalb



REISEBEGLEITERIN

■ Sobald die pinkfarbene Frosch-Frau auftaucht, solltet ihr sie mitnehmen und für satte 200 Bonuspunkte am oberen Ende abliefern. Genauso viel gibt es für einen eingesammelten Fliegen-Snack.



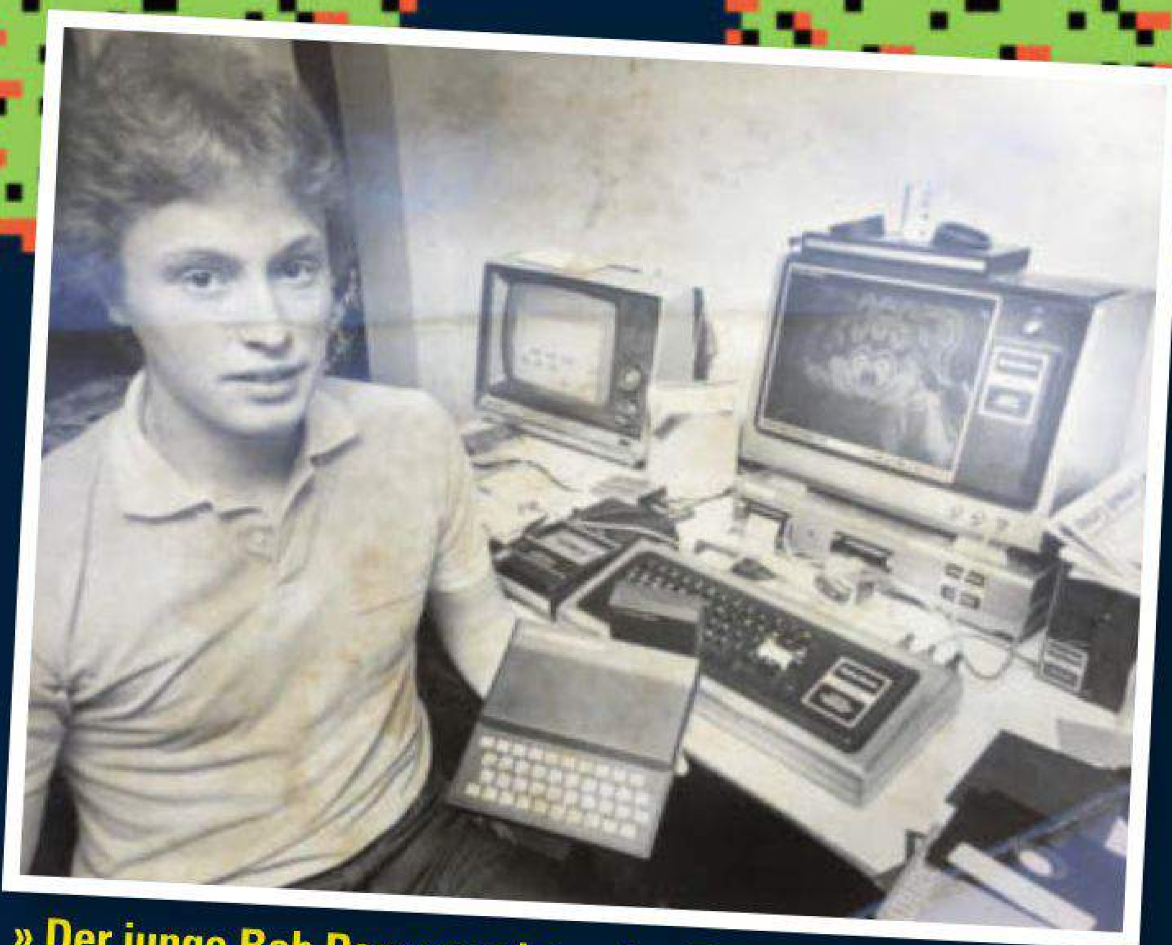
LINKSLASTIG

■ Die Nische ganz links ist am schwierigsten zu erreichen. Ihr solltet den Platz sofort mit dem ersten Frosch füllen – sonst ärgert ihr euch später, diese Stelle nicht erreichen zu können.



HINTERLISTIG

■ Vermeidet unbedingt die tödlichen Schlangen. Sie tauchen oft zwischen Fluss und Straße auf und verhindern die wohlverdiente Verschnaufpause. Manchmal fahren sie auch auf Baumstämmen mit.



» Der junge Bob Pappas zeigt seine Entwicklerumgebung.

schuf er eine eigene Entwicklerplattform: Er bastelte eine kleine Hardware, um den Timex von seinem TRS-80 aus per Kassetten-Schnittstelle anzusprechen und Programme auszuführen. Das minimierte den Aufwand drastisch.

Frogger erwies sich als Karriere-Sprungbrett für Bob Pappas. Danach arbeitete er für Firmen wie Adobe, Microsoft und Apple. Aus seinem Dank gegenüber *Frogger* macht er keinen Hehl: „Es öffnete mir viele Türen. Ich wurde damit berühmt und machte viel Geld – für einen Teenager. Selbst heute sprechen viele Leute von *Frogger*, wenn ich sie treffe!" Die Froschhüpferei gebar über die Jahre hinweg Dutzende Nachfolger, Neuauflagen und Nachmacher. Parker Brothers wollte den Erfolg 1984 mit *Frogger II: ThreeeDeep!* wiederholen. Wie der Name erahnen lässt, gab es darin drei Bildschirme statt einem.

Passend zum zehnjährigen Jubiläum gelangte das Konzept 1991 erneut in die Spiel- ▶

DAVID LUBAR

Programmierer und Autor David Lubar erzählt über seine Konvertierungen für Nintendo-Plattformen.



RG: Wieso hast du *Frogger* für Nintendo-Systeme umsetzen können?

DL: Ich arbeitete für Absolute Entertainment, deren Partner Dan Kitchen einen Job für Majesco einfädelte. Selbige hatten *Frogger* lizenziert. Deshalb hat er mir einige Umsetzungen für den Game Boy übertragen.

RG: Als du deine Arbeit begonnen hast, war das Original bereits 17 Jahre alt. Warum wurde eine so alte Lizenz wieder herausgekramt?

DL: Die Entscheidung kam von Majesco. Rückblickend war es eine gute Idee, denn es gibt einen Markt für alte Spiele – für Leute, die damit aufgewachsen sind. Die Anweisungen an mich waren simpel: „Setze *Frogger* auf Game Boy und Super Nintendo um." Auf dem Game Boy war die Optik nicht wirklich besser als auf dem damaligen Spielautomaten. Das Super Nintendo erhielt hingegen schickere Grafiken. Grafiker Bill Jannott hat gute Arbeit geleistet!

RG: Du hast auch das deutlich erweiterte *Frogger 2* für den Game Boy Color konvertiert.

DL: Mein Anspruch war es, alles auf dem Handheld zu übertreffen, aber dennoch die Kernmechanik zu erhalten. Programmiertricks bringen nichts, wenn das Spiel keinen Spaß macht. Ich habe bereits mit Techniken



» [Game Boy Color] David brachte *Frogger* auf den Game Boy und das SNES.

wie Mehrebenen-Scrolling herumgespielt, wofür sich *Frogger 2* prima eignete. Ich erstellte außerdem große Sprites aus kombinierten Elementen. Beim Spielablauf versuchte ich, die Hüpferei deutlich aufzuwerten.

RG: Heutzutage bist du mehr als Autor bekannt denn als Programmierer. Passen die Arbeiten an den *Frogger*-Spielen überhaupt in dein Portfolio?

DL: *Frogger* war eine einfache Tätigkeit. Ich bin zwar stolz auf diese Arbeit, doch das hätte jeder fähige Entwickler erledigen können. *Frogger 2* halte ich aber für eines meiner Meisterstücke! Wer sich für meine geschriebenen Werke interessiert: Mein neuester Roman *Character, Driven* findet einige Beachtung, wenn auch nicht so viel wie *Frogger*.



» [PS3] Die *Hyper Arcade Edition* enthält freischaltbare Skins aus *Contra* und Co.



» In einer Seinfeld-Folge muss George Costanza den *Frogger*-Automaten über die Straße bringen.

» Die größte Herausforderung bei hohen Levels sind die unterschiedlichen Geschwindigkeiten. «

DON HAYES

▶ halle: Sega lieferte mit *Ribbit!* einen grafisch zeitgemäßen Automaten mit verschiedenen Levels und Bonusrunden. Der Name *Frogger* tauchte erst in den späten 90er Jahren wieder auf, als Hasbro Interactive die Markenrechte von Konami übernahm. Unter dem simplen Titel *Frogger* fand das Spielprinzip 1997 auf PlayStation und PC. Typisch für diese Zeit ist die blockige Polygon-Optik. Im Folgejahr kamen auch klassischere Neuauflagen auf Game Boy Color, SNES, Mega Drive und dem gefloppten Handheld game.com. Von 2000 bis 2012 folgte eine regelrechte Schwemme an neuen Ablegern wie *Frogger: The Token Update*, *Frogger: The Improbable Adventure*, *Frogger: The Rudimentary RPG* und nicht zuletzt *Frogger: With Puzzles*. Einige sind immer noch spielenswert, andere dagegen nicht.

Keines der offiziellen wie inoffiziellen Sequels errang jedoch die Bekanntheit oder den Kultstatus des Originals. *Frogger* fand seinen festen Platz in der Popkultur und hatte beispielsweise im Kinofilm *Ralph reicht's* einen würdigen Auftritt. Ebenso referenziert eine Folge der US-Sitcom Seinfeld den Hüpfer.

In besagter Episode von 1998 findet George Costanza den Original-Automaten seiner Kindheit, auf dem immer noch sein Highscore eingetragen ist. In einem verzweifelten Versuch, das Gerät über eine vielbefahrene Straße zu hieven, wird er selbst zum unfreiwilligen *Frogger*-Verschnitt. Die damalige Folge attestierte dem Charakter einen fiktiven Punktestand von 860.630 Punkten, was Mark Robicheks realen, 1982 aufgestellten Rekord von 442.330 deutlich übertraf.

FROSCHKINDER

Eine Auswahl an empfehlenswerten Nachfolgern.



FROGGER II: THREEEDEEP!

1984, DIVERSE

■ Der Nachfolger für Heimsysteme bietet drei eigene Bildschirme. Der erste (siehe Foto) spielt unter Wasser, was beweist, dass der Frosch also doch schwimmen kann. Das Spiel wirkte unrund.



FROGGER

1997, PS1/PC

■ Die PlayStation-Premiere zeigte, wie eine moderne Neuauflage aussehen muss. Das altbekannte Spielprinzip läuft schnell und flüssig und behält trotz simpler Polygon-Optik seinen Charme.



FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

2000, PS1/DREAMCAST/PC

■ Die zweite Neuauflage löst sich vom Original und bietet fortlaufende Levels mit mehr Sammelaufgaben. Damit kombiniert es geschickt *Frogger* mit einem Plattform-Adventure.

Dennoch wurde dieser wahnwitzige Highscore im Juni 2009 bei einem Treffen der bekannten Profispieler Pat Laffaye und Don Hayes zu knacken versucht. In der Challenge Arcade in Pennsylvania sollte der Rekord fallen, doch das gelang nicht. Dennoch gaben beide nicht auf. Noch im selben Jahr übertrafen beide die anvisierte Marke. Pat übertrumpfte seinen Rivalen mit einem Punktestand von 896.980.

Auf vielfache Weise ist *Frogger* das perfekte Highscore-Spiel, denn anders als bei *Pac-Man* oder *Donkey Kong* gibt es kein echtes Ende. Zwar stoppt die Level-Anzeige ab Runde 15, dennoch kann man weiterhin Punkte scheffeln. Andererseits ist es kein unendliches Vergnügen, denn es bedarf viel Übung, um zu überleben. Es kommt auf gute Routenplanung und aufmerksame Spielweise an, die man nicht nur für Minuten, sondern über Stunden hinweg aufrechterhalten muss.

Rekordspieler Don Hayes beschreibt die Situation: „Die größte Herausforderung bei den hohen Levels sind die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der Hindernisse. Es kann durchaus eine unglückliche Situation entstehen, durch die es unmöglich wird, ans Ziel zu gelangen.“ Diese tückischen Tempo-Differenzen sind tödlich, wenn man sich zwischen Autos und LKWs fortbewegt. „Genau hier ist Können und Konzentration gefragt, um unnötige Tode zu vermeiden.“

Der aktuell gültige Rekord wurde im September 2012 von Michael Smith mit 970.440 Punkten aufgestellt. Don glaubt jedoch, dass dieser geknackt werden kann: „Eine Million ist möglich. Alle drei Top-Spieler besitzen ähnliche Spielzeiten von etwas mehr als fünf Stunden. Ich bin aber noch nicht fertig, es steht immer noch in meiner To-do-Liste!“ So würde es nicht verwundern, wenn *Frogger* mit einem siebenstelligen Punktestand bald wieder Schlagzeilen macht. Auch nach über drei Dekaden kann uns das uralte Spielprinzip noch bezaubern. Eine beachtliche Leistung für einen kleinen Frosch! *



» [PS2] Viele Ableger besitzen verrückte Mehrspieler-Modi.

FROGGER 2
2000, GAME BOY COLOR

■ Der Game-Boy-Ableger spielt sich ähnlich wie *Swampy's Revenge*, allerdings wird das Geschehen auf dem Mini-Bildschirm mit kleineren Abschnitten und Pixeloptik präsentiert.

FROGGER'S ADVENTURES: TEMPLE OF THE FROG
2001, GAME BOY ADVANCE

■ Bereits ein Jahr später folgt ein weiterer Handheld-Titel, diesmal für den Game Boy Advance. Weitaus feinere Optik und mehr Plattform-Elemente sorgen auf dem GBA für Motivation.

FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE
2003, PS2 / GAMECUBE / PC

■ *The Rescue* hebt sich wohltuend von anderen uninspirierten 3D-Ablegern ab, denn die interessant gemachten Puzzle-Levels bringen Abwechslung. Ähnlich gut ist *Helmet Chaos* (2005) für DS und PSP.

FROGGER: HYPER ARCADE EDITION
2012, PS3 / XBOX 360 / WII

■ Der Download-Titel ist dank zahlreichen Spielmodi die wohl die ultimative *Frogger*-Edition. Verschiedene Grafikstile und Mehrspieler-Unterstützung bringen viel Freude für Fans.

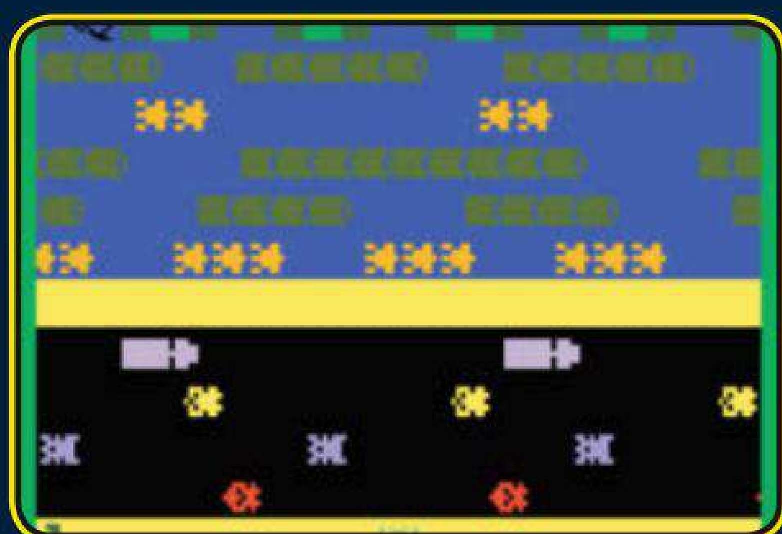
SEITENSPRÜNGE

Zum großen Vergleich treten alle 20 Heimversionen der frühen 80er Jahre an. Wer macht das Rennen?

▶ ATARI 2600 (MODUL)

Die Standard-Fassung für das Atari 2600 ist gut gemacht. Die Grafiken sind zwar simpel und flackern, doch alle nötigen Elemente sind an Bord. Eine gute Umsetzung.





◀ INTELLIVISION

Bunte, aber primitive Optik. Doch der Spielablauf ist gelungen und nah am Original. Berührt der Frosch den Bildschirmrand, kommt er am anderen Ende wieder heraus, statt zu sterben.

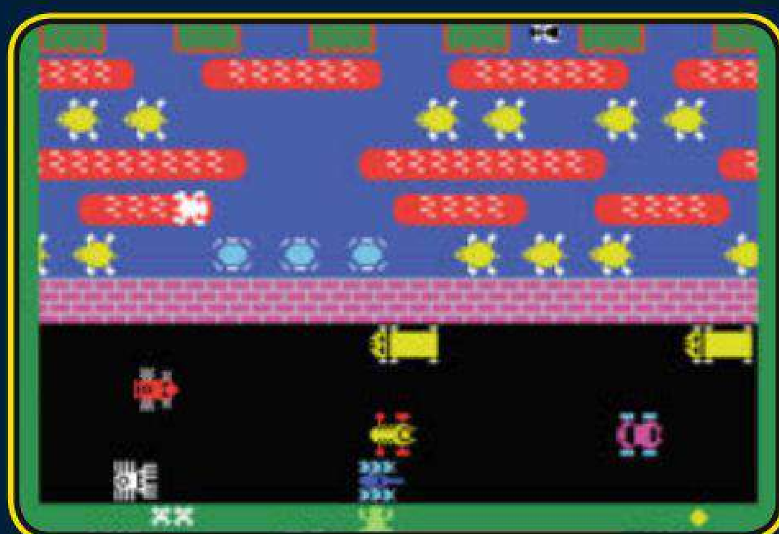


◀ ATARI 2600 (KASSETTE)

Diese Umsetzung ist nur mit dem Star Supercharger lauffähig. Auf Kassette macht *Frogger* mehr her als auf Modul. Denn der Extra-Speicher wird für bessere Optik genutzt.

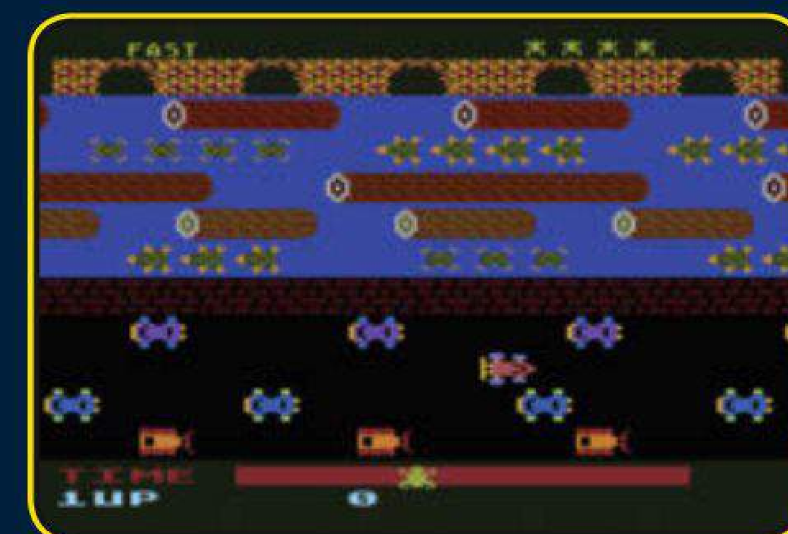
▶ COLECOVISION

Abgesehen von der knalligen Farbpalette handelt es sich hier um eine der besten Konvertierungen. Die flotte Fortbewegung gleicht dem Arcade-Original. Gleiches gilt für die fast identische TI-99/4A-Version.



▶ ATARI 8-BIT (MODUL)

Die Grafik ist für Atari-Verhältnisse recht gut, der Sound nervt nicht. Bewegungen sind glatt und flüssig. Erwartungsgemäß ist die Version für Atari 5200 identisch zu dieser.



▶ TANDY COCO

Die Tandy-Umsetzung ist grellbunt und spielt sich wegen hakeliger Animationen und Geschwindigkeit nur mäßig. Die Microdeals-Konvertierung für Dragon 32 gleicht dieser Fassung.



▶ SINCLAIR TIMEX 1000

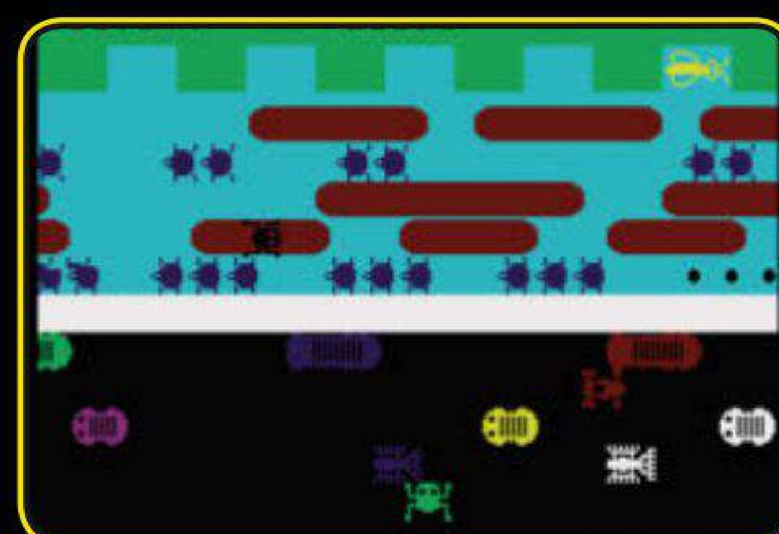
Die Version stammt von Bob Pappas, der auch für den TRS-80-Port verantwortlich zeichnet. Im Gegensatz dazu ist die Schwarz-Weiß-Optik invertiert. Auch erhältlich für den baugleichen Sinclair ZX81.





◀ TANDY TRS-80

Es ist fast ein Kunststück, auf dieser beschränkten Hardware ein gutes Spiel hinzukriegen. Für bessere Optik sind Straße und Fluss auf separaten Bildschirmen getrennt, was gut funktioniert.

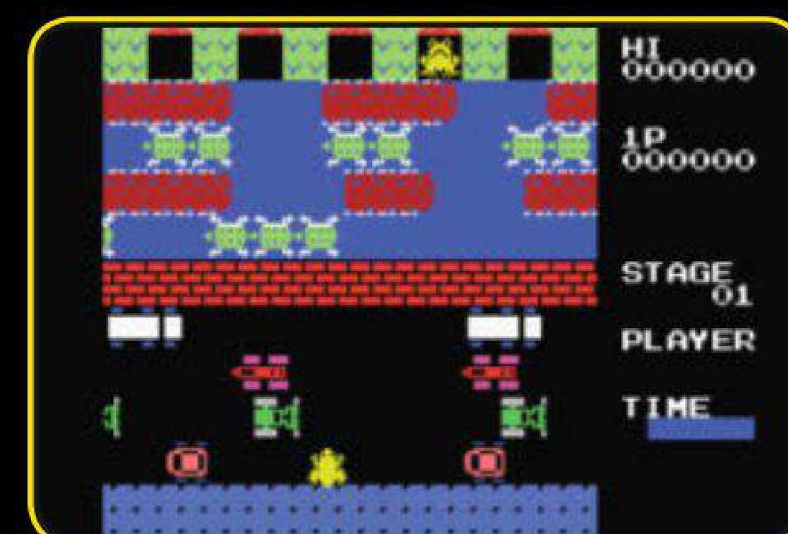


◀ SINCLAIR TIMEX 2068

Der Spectrum erhielt nie eine offizielle Version von *Frogger*, jedoch das Timex-Modell. Doch diese Mühe hätte man sich sparen können: Öde Grafik und mieser Sound paaren sich mit schlechter Spielbarkeit.

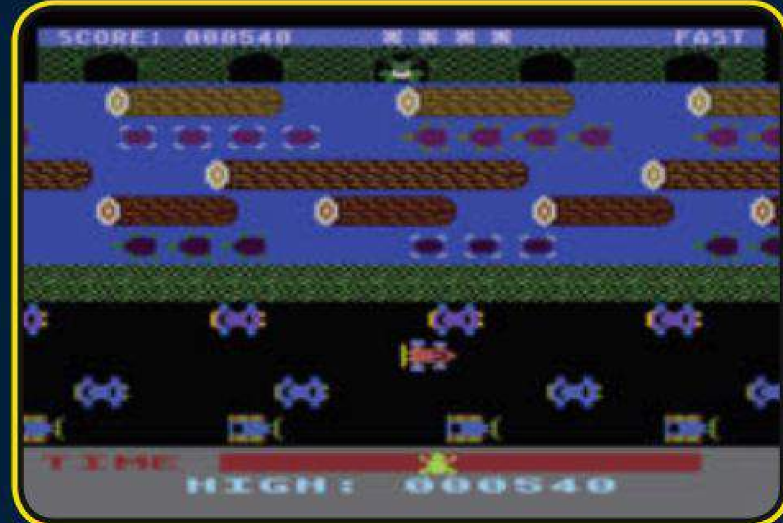
▶ MSX

Urheber Konami entwickelte selbst das Modul für die erste MSX-Computergeneration. Eine gute Umsetzung, bei der die übergroßen Statuswerte am rechten Rand stören.



▶ ATARI 8-BIT (DISK V1)

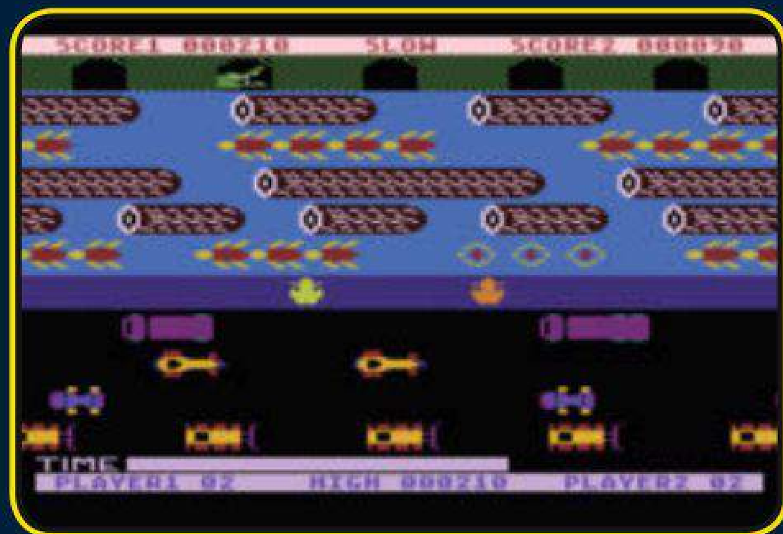
Aus unbekannten Gründen veröffentlichte Sierra zwei unterschiedliche Disk-Versionen. Diese hier stammt von John Harris und gleicht extrem der Modul-Fassung (wahrscheinlich ist es derselbe Code).



▶ COMMODORE VC-20

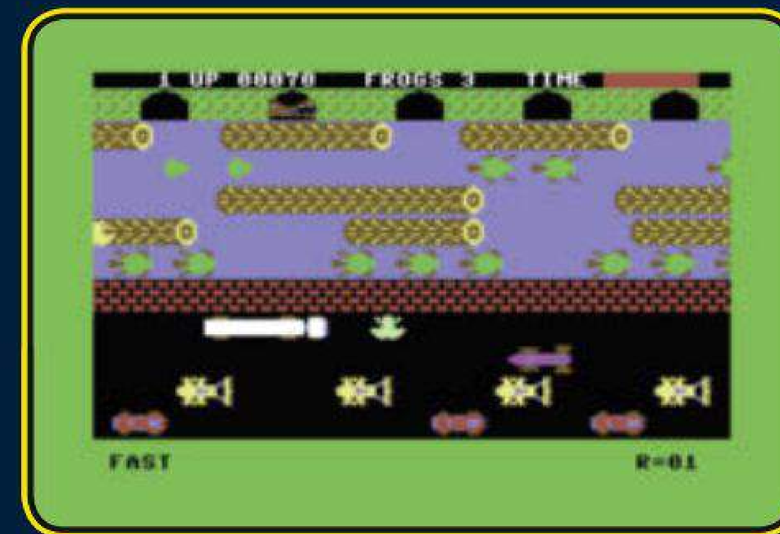
Jede andere Version ist in gewissen Maße gut spielbar, nur diese nicht. Vor allem die zerquetschte Blockoptik vermasselt die Übersichtlichkeit und damit auch die Spielbarkeit.





◀ ATARI 8-BIT (DISK V2)

Die alternative Atari-Version von Chuck Benton sieht weniger gut aus und spielt sich nicht so flüssig. Zum Ausgleich bietet sie jedoch einen simultanen Zweispieler-Modus.

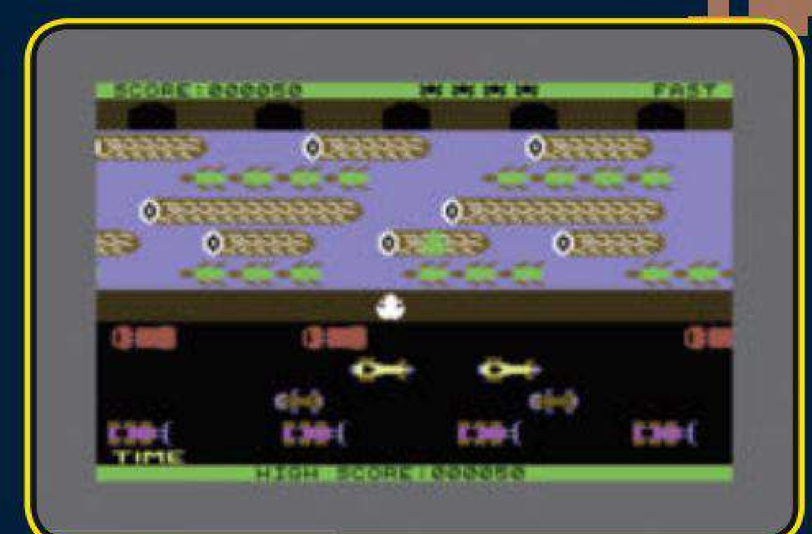


◀ COMMODORE 64 (MODUL)

Die C64-Cartridge der Parker Brothers fängt das Spielprinzip passend ein. Grafisch fällt sie etwas besser als Sierras Disk-Fassung aus. Zudem ist sie fordernder und verzeiht keinen Fehler.

▶ COMMODORE 64 (DISK)

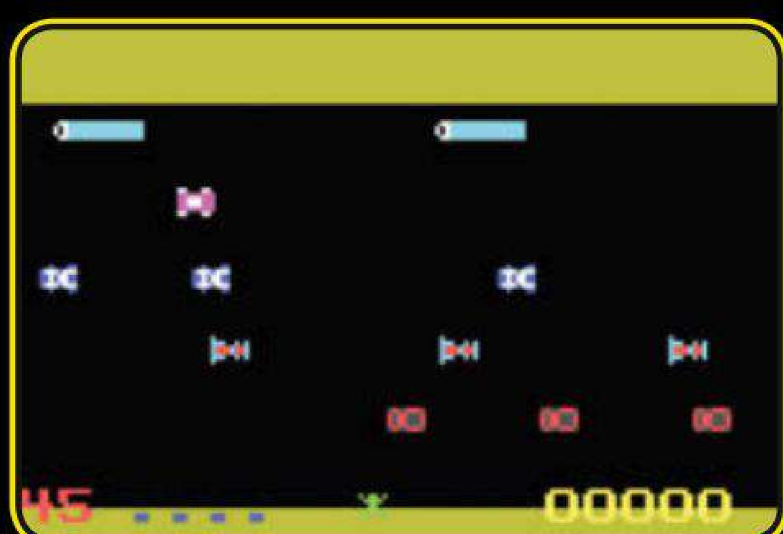
Die Disk-Konvertierung stammt von Chuck Benton, der auch die zweite Disk-Fassung für Atari programmierte. Deshalb gleichen sich beide. Außerdem ist die Musik besser als beim Modul.



▶ TOMY TUTOR

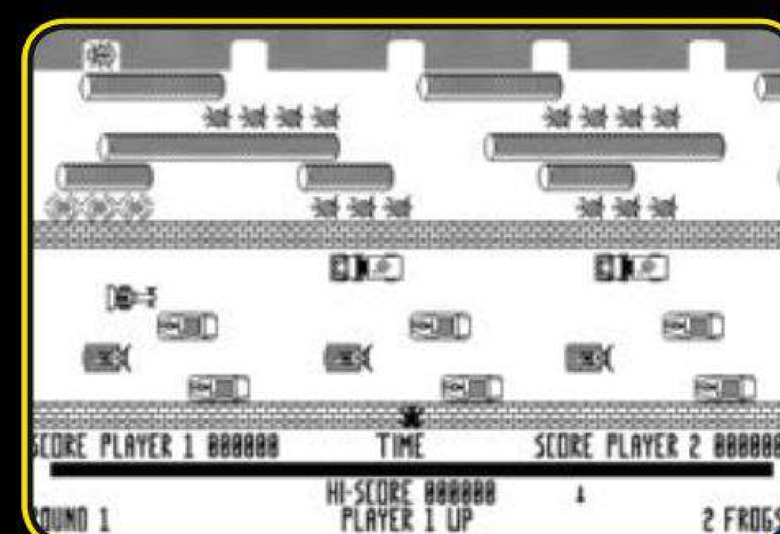
Auf dieser Plattform gibt es eine abgespeckte Version vom ColecoVision. Die farbenfrohe Umsetzung ist gut spielbar und enthält alle Gegnertypen. Dumm nur, dass alle auf einmal auftauchen …





◀ VIDEOPAC G7000

Auch diese Umsetzung teilt den Bildschirm in Straßen- und Flussabschnitt. Trotz Farbgrafik wirkt das Geschehen primitiv und lieblos – kein Vergleich zum Automaten.



◀ APPLE MAC

Auch der Macintosh wurde nicht vergessen. Doch *Frogger* eignet sich kaum für einen Monochrom-Bildschirm. Dennoch sind alle nötigen Spielfeatures enthalten.

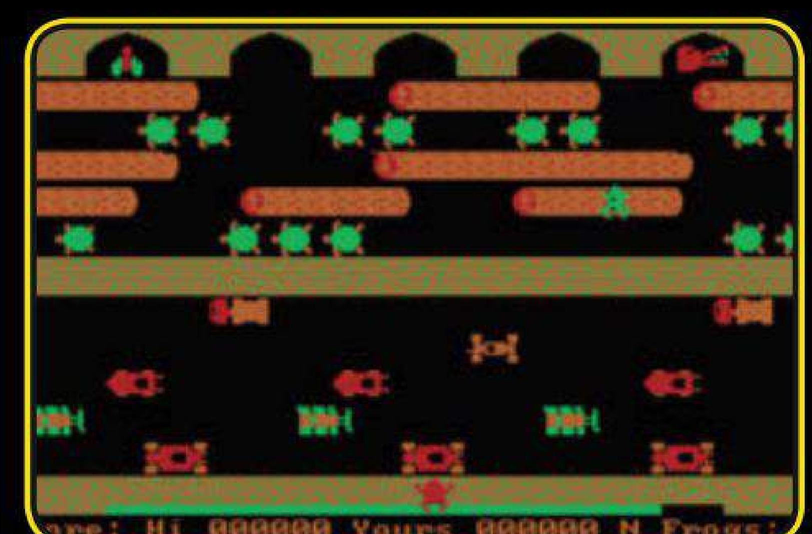
▶ APPLE II

Die hässliche Kulisse kann schnell abschrecken, doch an der Spielbarkeit hapert es deswegen nicht. Die Version ist empfehlenswerter als die Mac-Konvertierung.



▶ PC-DOS

Der PC-Version mangelt es an Farben, auch wenn mehrere Paletten wählbar sind. Trotz furchtbarem Pieps-Sound erwartet die Spieler eine sehr gute Umsetzung ohne Wenn und Aber.



» RETRO-REVIVAL

Oddworld: Abe's Oddysee

HOLLYWOOD UND COMPUTERSPIELE.



Von Roland Austinat

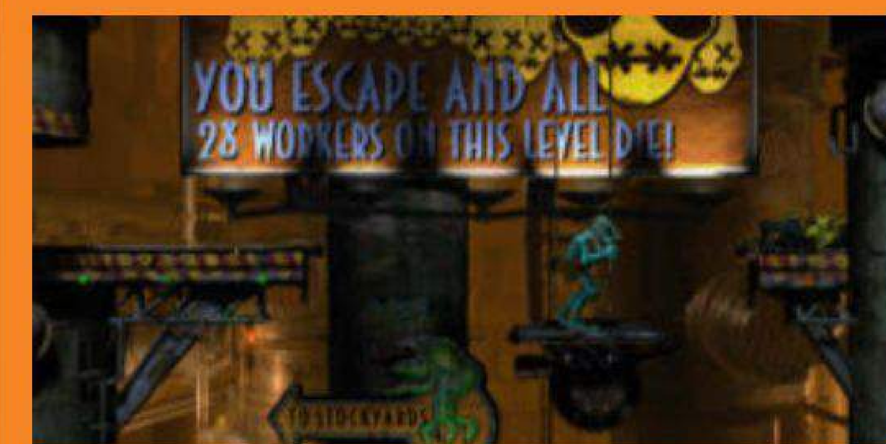
» PUBLISHER: GT INTERACTIVE
» ERSCHIENEN: 1997
» HARDWARE: PLAYSTATION, PC

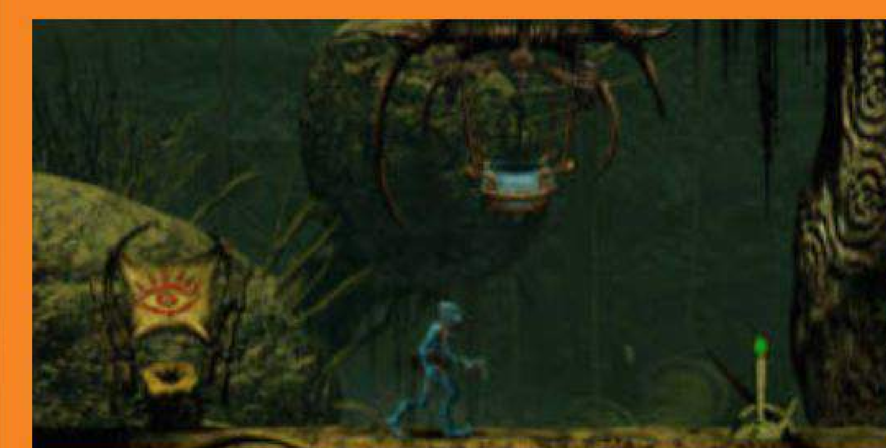
Ende 1996 hatte ich gerade mal ein Jahr bei der *PC Player* mein Unwesen getrieben, da leitete mir unser damaliger Chefredakteur Boris Schneider eine Einladung von GT Interactive weiter. Es gehe um ein brandneues Spiel, das noch keiner auf dem Radarschirm habe, von einem brandneuen Studio in Kalifornien, dessen Gründer aus der Filmbranche kommen würden. Und die jemanden von uns unbedingt für einen Firmenbesuch gewinnen wollten.

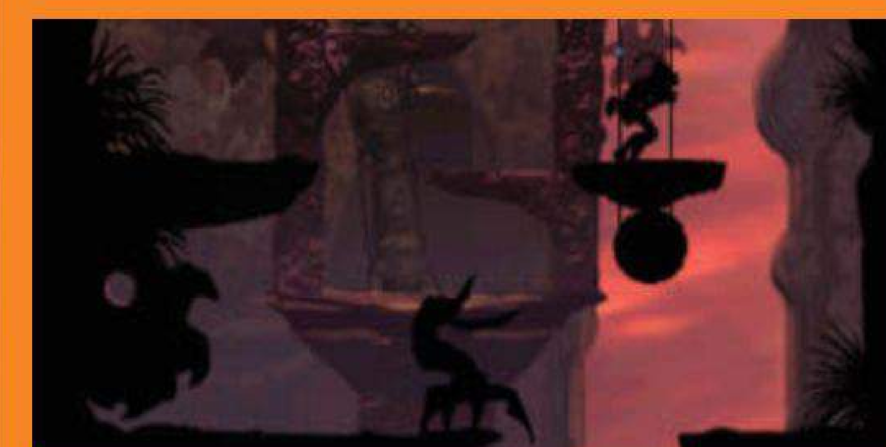
Normalerweise hätten da meine Alarmglocken geläutet, denn Hollywood und Computerspiele? Das war vor 20 Jahren keine so gute Idee, wie unterirdische *Terminator*- und *Batman*-Spiele zeigten. Doch weil die Einladung auf marktschreierische Superlative verzichtete und vielleicht auch, weil Weihnachten vor der Tür stand, buchten wir einen Flug ins Studentenstädtchen San Luis Obispo zwischen Los Angeles und San Francisco.

Dort angekommen, trafen mein Kollege Jeremy Wells (von der britischen *PC Zone*) und ich auf die charismatischen Studiogründer Lorne Lanning und Sherry McKenna. Lorne, der Kunst studiert hatte und dann zur Computergrafik gewechselt war, musste Sherry ein Jahr lang überzeugen, ihre Hollywood-Karriere bei der Spezialeffektfirma Rhythm & Hies an den Nagel zu hängen und ein Spielestudio zu gründen. Denn Sherry war skeptisch: Warum sollte die vielfach preisgekrönte Animationsexpertin, die unter anderem am Kinofilm *The Last Starfighter*, dem Vergnügungspark-Ride *Back to the Future* und den Coca-Cola-Eisbären gearbeitet hatte, nun auf Spiele umschwenken, von denen sie absolut nichts hielt?

Lornes Antwort: Um in Top-Grafik Geschichten zu erzählen, die für die Spieler Relevanz besitzen. Schließlich stimmte Sherry zu, und die beiden gründeten mit drei Millionen Dollar Startkapital die Oddworld Inhabitants. Ihr erstes Projekt: *Oddworld: Abe's Oddysee*. Held Abe musste darin seine Mitmenschen, pardon, Mit-Mudokaner aus den Rupture Farms befreien – einer Fleischfabrik, die in Ermangelung an Tieren eine neue Rohstoffquelle ausfindig gemacht hatte: Abe und seine Freunde.







Bei der Flucht aus der Fabrik und quer durch Oddworld dirigierte Abe seine Kumpels per Tastendruck mit Kommandos wie „Hello", „Follow me", „Wait" sowie diversen Pfiffen und Furzgeräuschen. Außerdem konnte der friedfertige Abe bewaffnete Gegner per Chant-Gesang übernehmen, mit ihnen andere Feinde ausschalten oder sie direkt in ihren Untergang steuern. Aus den Rupture Farms ging es durch zauberhafte, teils an Scherenschnitte erinnernde Gebiete in Abes Heimatdorf, dann nach Paramonia, Scrabania und schließlich, mit noch stärkeren Chant-Kräften, zurück an den Ausgangspunkt, um auch den Rest der Mudokaner zu befreien.

Das wunderschön animierte und mit viel Witz erzählte 2D-Action-Adventure erschien 1997, hatte aber zwei Schönheitsfehler. Erstens war die Speicherfunktion der PlayStation-Fassung arg unbarmherzig und erinnerte mit ihren spärlichen Speicherpunkten an 16-Bit-Konsolen. Das war deswegen problematisch, weil das Spiel, zweitens, nicht gerade einfach war. Ich gestehe hiermit, dass ich es bis zum heutigen Tag nicht komplett durchgespielt habe!

Abes Abenteuer wurden dennoch ein weltweiter Hit, sodass ein Jahr später *Abe's Exoddus* erschien – noch knackiger, doch mit besserem Speichersystem. 2001 folgte zum Xbox-Start mit *Munch's Oddysee* das zweite „richtige" Spiel der auf fünf Teile ausgelegten Oddworld-Quintologie. Doch durch den Wechsel von der PS2 auf Microsofts Konsole hatten die Oddworld Inhabitants weniger Entwicklungszeit als geplant. Munchs Abenteuer blieben hinter den Erwartungen zurück.

Mit *Oddworld: Stranger's Wrath* rehabilitierte das Studio sich 2005 mit einem 3D-Action-Adventure in Western-Ambiente, in dem der Titelheld mit lebender Munition um sich schoss. Lorne Lanning und Sherry McKenna schlossen im gleichen Jahr ihr Studio in San Luis Obispo und zogen ins Umland von San Francisco. Dort arbeiten die Oddworld Inhabitants (www.oddworld.com) heute primär an Remakes ihrer Frühwerke. Ich gebe jedoch die Hoffnung nicht auf, dass ich die drei anderen Teile der Quintologie noch zu meinen Lebzeiten spielen darf! 

HISTORIE

ALIEN

Vor mehr als 25 Jahren suchte eine außerirdische Bedrohung Amiga-Computer heim, die verdächtig nach den Xenomorphs aus dem Film *Aliens* aussah. Team 17 hatte das leicht taktisch angehauchte, an *Gauntlet* erinnernde Arcade-Spiel entwickelt. Wir blicken auf die Serie zurück.



BREED

Wenn es eine Sache gibt, die wir aus Videospielen gelernt haben, dann die, dass Menschen und Außerirdische sich nicht ausstehen können. Wenn jemand eine Raumstation am Rande des besiedelten Weltraums baut, kommen garantiert die Aliens und fressen jeden auf. Spezialisten müssen die Sauerei dann wegmachen – um dann auch gefressen zu werden.

Das ist das Szenario von *Alien Breed*, einem futuristischen Draufsicht-Shooter von den *Worms*-Produzenten Team 17. Veröffentlicht wurde er 1991, als der Amiga als Spieleplattform höchst beliebt und erschwinglich war. *Alien Breed* war zu dem Zeitpunkt, nach dem *Gauntlet*-Spielautomaten, der bestaussehende 2D-Shooter. Die Atmosphäre orientierte sich an *Aliens*: Die Spieler wurden in albtraumhafte, verwinkelte Levels geworfen, die sich hinter keinem Irrgarten verstecken mussten. Und dann waren da ja noch die bissigen Außerirdischen …

Alien Breed stammte von Amiga-Programmierer Andreas Tadic, Grafiker Rico Holmes und Musiker Allister Brimble. Möglich gemacht wurde es von Team-17-Gründer Martyn Brown. Für die neue Firma war *Alien Breed* erst das zweite Projekt nach dem Debüt-Prügelspiel *Full Contact*.



» [Amiga] Im Raumschiff wäre es sicherer.

Wir haben mit Martyn gesprochen: „Ich hatte mit Andreas, Rico und Allister schon bei 17-Bit *[eine Amiga-Demo- und Software-Firma, Anm. d. Red.]* zu tun gehabt“, erinnert er sich. Ende 1990 hatte er 17-Bit verlassen und suchte Mitstreiter für Team 17. Er wurde fündig: „Zu dem Zeitpunkt hatten die Jungs den Codemasters-Titel *Miami Chase* produziert, *Full* ▶



GEHÖRNTES ALIEN

BLOB ALIEN



KAMPF-HELIKOPTER

LARVEN LEGENDE
ALIEN-KÖNIGIN

»DIE IDEE DER TERMINALS STAMMT AUS *ALIENS*.« ANDREAS TADIC

▶ *Contact* war fast fertig und *Alien Breed*, das hauptsächlich von Rico entworfen wurde, war zur Hälfte fertig." Der Plan sah vor, dass Team 17 sich an berühmten Arcade-Spielen orientierte, denn die wurden in der Regel nicht gut für den Amiga umgesetzt. „Wir wollten zwei unserer Lieblinge zusammenbringen: *Gauntlet* und diese berühmte Filmserie von 20th Century Fox", schmunzelt Martyn.

Rico Holmes gesteht: „Ich war total besessen vom Spectrum-Taktikspiel *Laser Squad* und von *Paradroid* auf dem C64." *Alien Breed* sei die Schnittmenge beider Titel gewesen, auch wenn es oft mit *Gauntlet* verglichen werde: „*Gauntlet* liebte ich auch, aber beeinflusst hat es mich nicht", betont er. Hinzu kamen die Filme *Alien* und *Aliens*. „Rico und ich haben die Filme immer wieder gesehen", erzählt uns Andreas Tadic. Das Verhalten der Spiel-Aliens sollte dem Verhalten der Filmvorlage entsprechen, was gar nicht so einfach war. „Ich wurde erst durch *Alien Breed* zu einem echten Programmierer", so Tadic.



» [Amiga] Die 92er-Special-Edition von *Alien Breed* bot variantenreichere Missionen.

Team 17 wollte zunächst eine offizielle Hommage an die *Alien*-Filme erschaffen. „Wir wollten die Lizenz von Fox haben, ein zerfleddertes Fax von ihnen existiert sogar noch", verrät Brown. Laut Genehmigungsschreiben war 20th Century Fox zwar bereit zu dulden, dass das Spiel an die Anmutung der Filme erinnern würde. „Wir durften mit der Marke aber keine eigenen Filme drehen", beschreibt Rico Holmes und ergänzt: „Wir fanden das damals urkomisch, denn wer würde schon einen Film basierend auf einem Videospiel machen?"

In einer Hinsicht war *Gauntlet* aber doch ein großer Einfluss: Das Team wollte dessen kooperativen Multiplayermodus umsetzen, wenngleich wegen der nur zwei Joystick-Ports keine Vier-Spieler-Variante möglich war. Der Zweispieler-Koop-Modus verlangte dennoch ein ordentliches Design, damit genug Ressourcen für die Sprites verfügbar waren und ausreichend Objekte und Waffen gerendert werden konnten. Weil *Alien Breed* für den 1-MByte-Amiga entwickelt wurde, lief es auf anderen Modellen nur mit Speichererweiterung. Doch das sorgte für mehr Platz für Grafik und Sound. Tadic lobt diese Entscheidung als mutig und richtig: „Ein gutes Zeichen für uns war, dass die Verkäufe von Amiga-Speichererweiterungen hochgingen, nachdem *Alien Breed* in die Charts eingestiegen war."

Ein bemerkenswertes Feature von *Alien Breed* war das Intex-Computer-System. Damit loggten sich die Spieler in Terminals ein und gaben Credits für bessere Waffen, Medikits und Extraleben aus. Sie konnten außerdem ihren Standort und den Missionsstatus überprüfen und sich sogar „futuristischem Entertainment" hingeben – einer vor Ironie strotzenden *Pong*-

ALIEN BREED-ZEITSTRAHL

Die Alien-Invasionen im Lauf der Jahre.

1991



ALIEN BREED
AMIGA

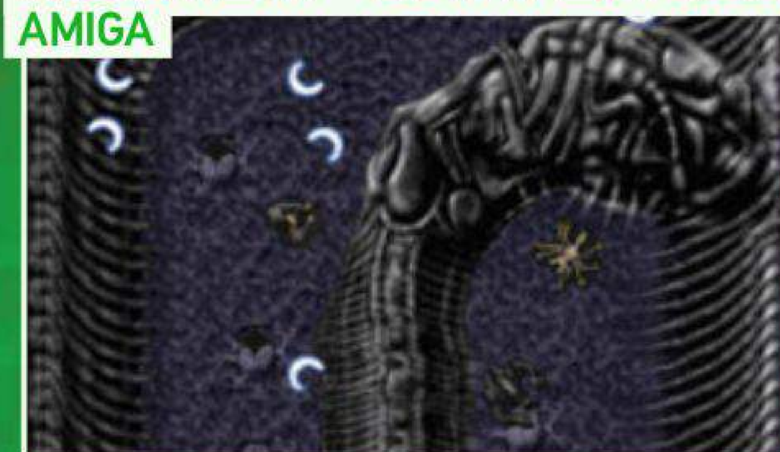
1992



ALIEN BREED: SPECIAL EDITION 92
AMIGA

1993

ALIEN BREED II: THE HORROR CONTINUES
AMIGA



1994


ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
AMIGA



» [Amiga] *Alien Breed II* demonstriert den Nutzen von Lenkraketen.



» [Amiga] Außenlevels gab es erstmals in *Alien Breed II*.

Version. „Wir haben uns da von den Terminals in *Aliens* inspirieren lassen", sagt Tadic. Auch Holmes ist stolz auf das Feature. „Jedes andere Spiel, das Power-ups beinhaltete, gab sie dir einfach", führt er aus. Er war von der Idee einer Ingame-Währung begeistert. Der Spieler hatte die Wahl, was er damit anstellte. Das erhöhte auch den Wiederspielwert: „Schade ist nur, dass wir uns die Idee von Mikrotransaktionen in Spielen nicht haben patentieren lassen."

Gelungen war auch die Sprachausgabe. Die liebreizende Stimme des Schiffscomputers stammt von Lynette Reade, der Mutter von Allister Brimble. „Meine Mutter hat Schauspiel an der Central Schoof of Speech and Drama studiert", erzählt der Spielekomponist stolz. Sie sei sogar als „Student des Jahres" ausgezeichnet worden. „Ich fragte Martyn, ob sie es mal probieren könnte. Ich musste die Stimmlage etwas erhöhen, dann passte es perfekt ins Spiel."

Brimble war nicht nur für die brillante Titelmelodie verantwortlich, sondern auch für die ungewöhnlichen Soundeffekte, deren Vorlagen alles andere als außerirdisch waren. „Der Klang, wenn ein Alien herausbricht, stammt von einem Ei, das in einer Schüssel aufgeschlagen wurde. Ich habe einfach die Tonhöhe gesenkt", verrät er. Die Todesschreie des Aliens hatten einen knuddeligen Ursprung. „Ich hatte mir gerade meinen ersten Sampler, einen Akai S950, gekauft. Zum Test nahm ich die Welpen meiner Burma-Katze Pandora auf. Ihr hohes Fiepen konnte ich nach dem Digitalisieren in verschiedenen Tonhöhen abspielen. Als ich einen ganz tiefen Akkord spielte, klang das genau, wie ein Alien klingen muss! Ich mischte eine Explosion hinzu, und fertig war der Todessound. Wenn ihr also *Alien Breed* spielt, tötet ihr also eigentlich wehrlose kleine Kätzchen …"

Die Story wurde in einer animierten Eröffnungssequenz vorgestellt, die eine gesamte ▶




ALIEN BREED 3D
AMIGA
1995


ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS
AMIGA
1996

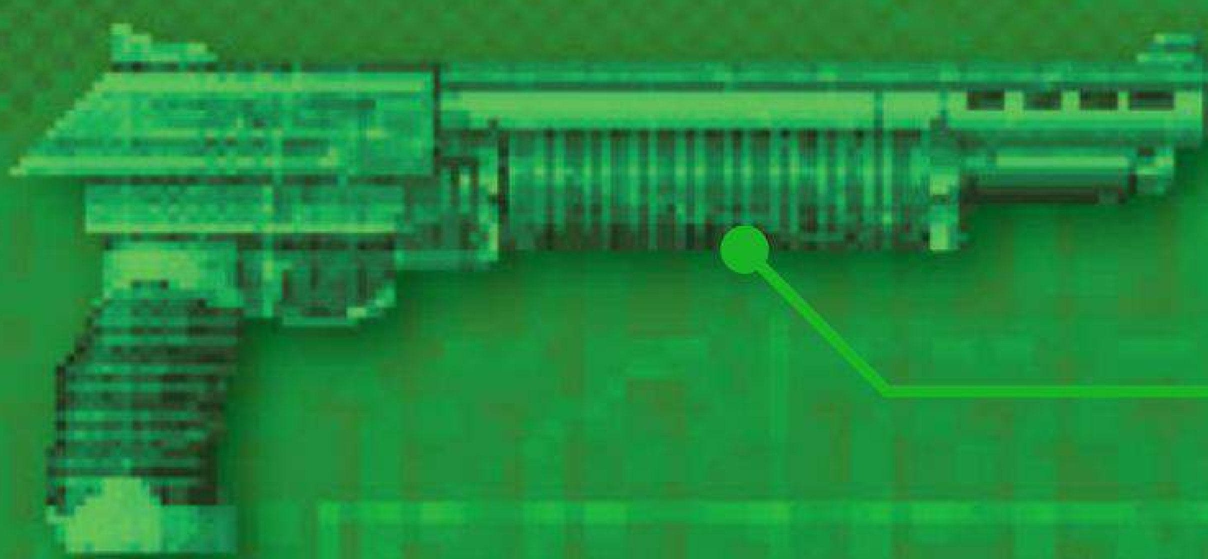

ALIEN BREED: EVOLUTION
XBOX 360
2009


ALIEN BREED 2: ASSAULT
DIVERSE
2010

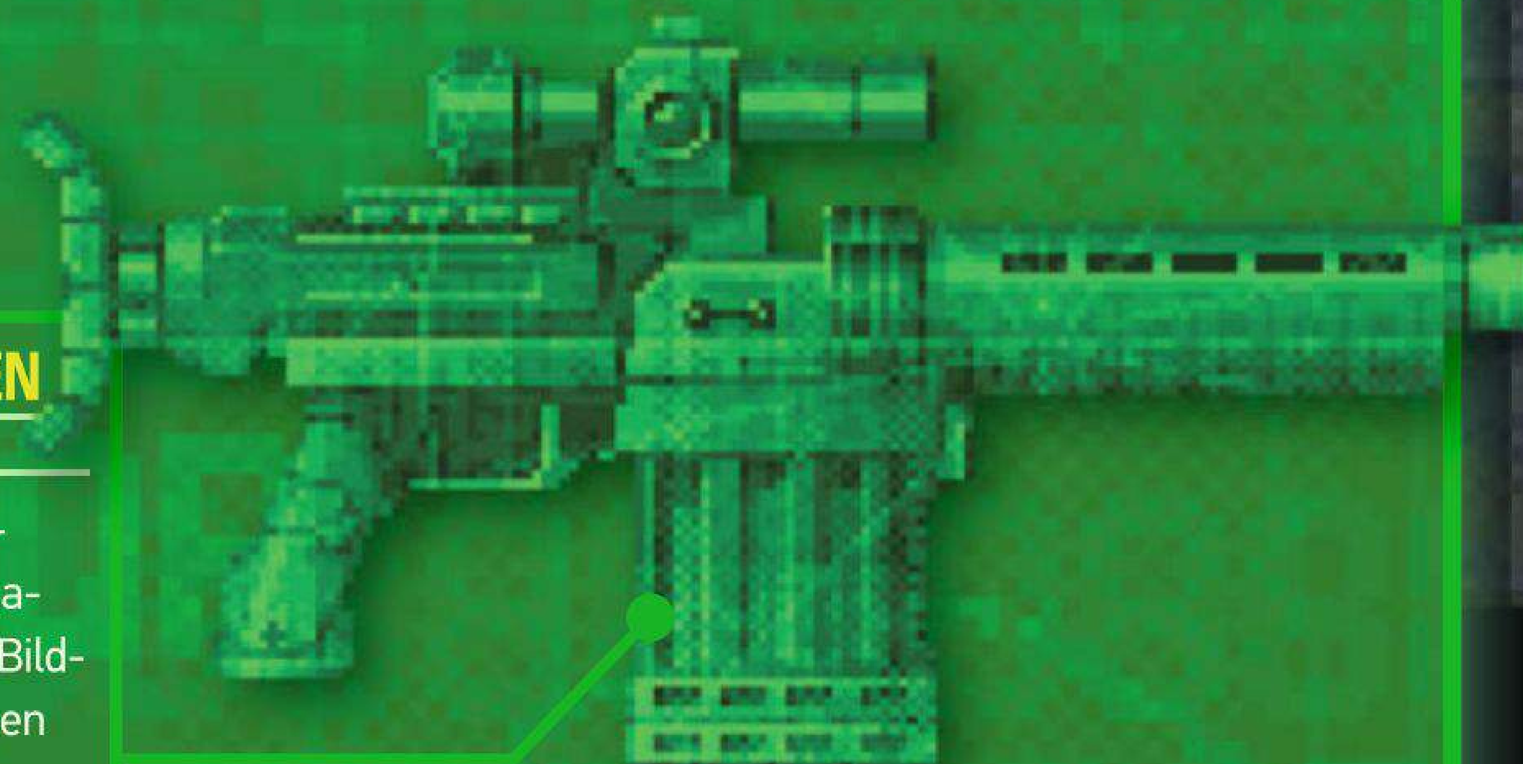

ALIEN BREED 3: DESCENT
DIVERSE

SICHERN UND LADEN

Die Waffen des Originalspiels.



ZWILLINGS-SCHNELLFEUER
2000 CR
■ Aus dem schwachen Anfangs-Maschinengewehr wird später ein mächtiger Doppel-Laser.



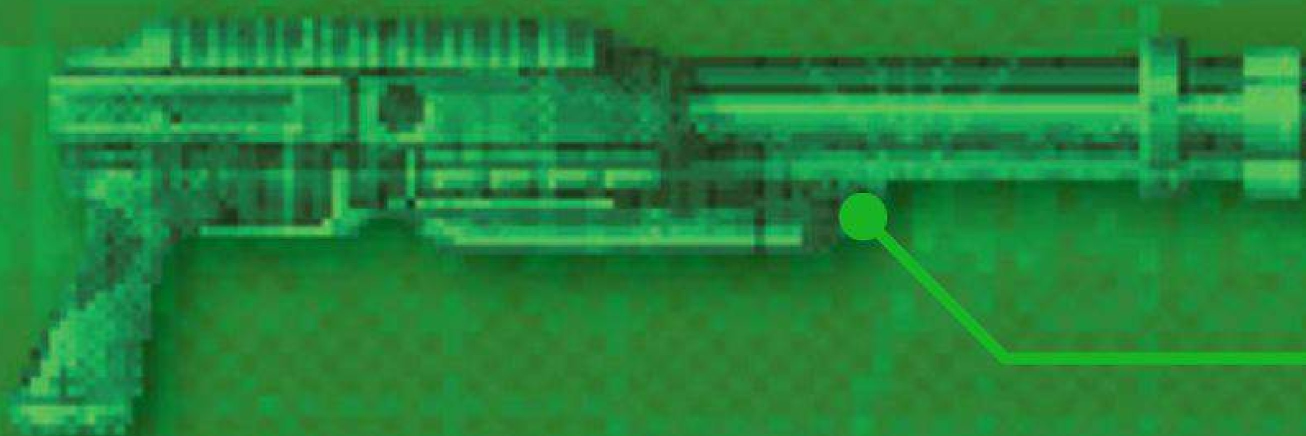
FLAMMENBOGEN
3.100 CR
■ Schießt sichelförmige, abprallende Lasersalven über den Bildschirm. Perfekt gegen Gruppen von Aliens.



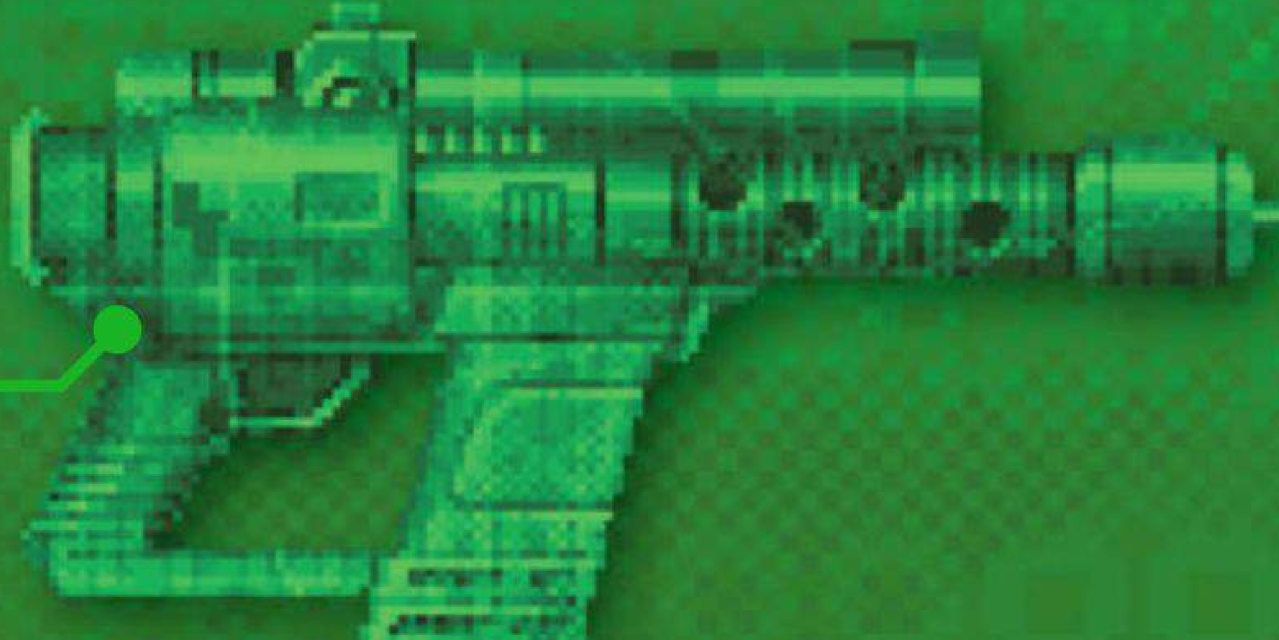
PLASMAFLINTE
5.300 CR
■ Feuert blaue Scheiben auf den Gegner. Bietet für den Preis wenig, die Geschosse prallen auch nicht ab wie beim Flammenbogen.



EBENHOLZ-FLAMMENWERFER
8.800 CR
■ Wer wirklich Aliens in der Umgebung röstern will, für den ist dies die ideale Waffe. Auch effektiv gegen Bossgegner.



DREIFACH-WERFER
11.300 CR
■ Feuert ungelenkte Raketen ab und ebnet alles ein, was sich ihm in den Weg stellt. Kann sogar Feinde hinter Wänden treffen.



LASERBOGEN
18.200 CR
■ Die ultimative Waffe feuert mächtige Laserstrahlen, die wie der Flammenbogen mehrfach abprallen und Scharen von Feinden auslöschen.





▶ Diskette füllte. Verantwortlich dafür war Tobias Richter von 17-Bit, für Martyn Brown einer der besten Amiga-Grafiker. „Diese Story-Sache fühlte sich so normal an", sagte Brown. Laut Rico Holmes gab es in der Grafikabteilung aber auch Probleme. „Wir waren alles andere als reich und ich konnte es mir nicht leisten, meinen Monitor auszutauschen. Blau funktionierte nur sporadisch, ich sah nur etwa eine halbe Stunde pro Tag alle Farben auf dem Bildschirm. Martyn fand das damals urkomisch."

Kurz vor der Auslieferung fiel Team 17 ein Fehler auf. „Wir hatten *Alien Breed* gründlich getestet, aber übersehen, dass es vorkommen konnte, dass es sich im Zweispielermodus nicht beenden ließ", gesteht Andreas Tadic. Mit einem von ihm erstellten Programm patchten sie Diskette um Diskette, wobei ein einzelner Sektor überschrieben wurde. „Disk einlegen, Space drücken und von vorn. Wie an der Stahlpresse bei Volvo …"

Alien Breed kam bei Presse und Amiga-Besitzern gut an. Grafik, Sound und Atmosphäre wurden gelobt, genau wie die eindringliche, *Alien*-ähnliche Spielerfahrung. „Wir waren zufrieden, aber wir wussten, dass wir mit mehr Zeit und Erfahrung etwas noch Besseres hätten abliefern können", blickt Brown zurück. Noch während der Produktion von *Alien Breed* sprachen die Entwickler bereits über den nächsten Teil, mit dem sie sofort im Anschluss begannen.

Als direkten Nachfolger produzierte Team 17 eine Überarbeitung des Spiels, *Alien*



» [Amiga] Wie die Alien-Filme stellt das Spiel Gewalt explizit dar.



» [Amiga] Feuer erledigt im Spiel einfach jedes Problem.



Breed: Special Edition 92, die neue Levels und Gameplay-Verbesserungen enthielt. „Wir konnten jede Menge Inhalt und Code wiederverwenden und das veröffentlichen, was die Leute wollten. Heute wäre das am ehesten mit einem DLC vergleichbar", sagt Tadic.

„Ich sah eine Möglichkeit, das, was wir mit *Alien Breed* geschaffen hatten, so aufzuarbeiten und neu zu balancieren, dass es unseren Erwartungen entsprach", fügt Brown hinzu. Damit meint er mehr und bessere Levels sowie eine ausgefeiltere Story. „Wir schlossen die Arbeiten in sechs Wochen ab und entschieden uns dafür, es als Budget-Titel zu veröffentlichen. Es erreichte Nummer eins der britischen Budget-Charts und blieb dort für 33 Wochen."

Die erste echte Fortsetzung folgte ein Jahr später: *Alien Breed II: The Horror Continues*. Sie nutzte den verbesserten Grafikchip der neuen Amiga-Modelle 4000 und 1200. „Die erste Aufgabe war es, unsere Technologie auf die neuen Amigas zuzuschneiden", erinnert sich Tadic. Das Spiel nutzte 256 Farben, größere Sprites und den schnelleren Blitter. Auf der Diskette befanden sich sowohl die Version für neue Amigas als auch die Standard-ECS-Version, um mit den älteren (und um ein Vielfaches häufiger verkauften) Amigas kompatibel zu bleiben. Die Grafik war komplett neu, ebenso das Waffensystem, der Shop und die Aliens. Außerdem gab es nun Außenlevels.

Trotz dieser Neuerungen kam *Alien Breed II* nicht so gut an wie die beiden Vorgängerprodukte. Lag das daran, dass es unverschämt schwer war? Über das Passwort-System ließen sich die Levels immerhin überspringen. „Die Erwartungshaltung und der Druck waren hoch", versucht Brown eine Erklärung. Er ist der Meinung, dass das Spiel deutlich reibungsloser lief, aber nicht das Niveau des Originals oder des Remix erreichte. „Wir arbeiteten mit demselben Team gleichzeitig an zwei oder drei Spielen, und das machte sich bemerkbar."

Weil die *Alien Breed*-Serie für Team 17 ein Flaggschiff darstellte, war Brown bemüht, die Reichweite der Marke zu vergrößern – mit dem letzten 2D-Teil *Alien Breed: Tower Assault*. Dieses letzte traditionelle *Alien Breed* wurde nicht nur auf allen Amiga-Formaten inklusive CD32 veröffentlicht, sondern auch auf dem PC. „Ich wollte mit der 2D-Serie einen mächtigen Schlusspunkt setzen. Ich hatte die Vorstellung von einer viel größeren Story und alternativen Routen durchs Spiel anstelle der linearen Levels." In der Tat: Mit über 50 Levels – mehr als die drei vorigen *Alien Breed*-Spiele zusammen – ist *Tower Assault* der umfangreichste Titel der Serie.

Mitte der 90er Jahre vollzog sich dann durch *Doom* der Wechsel von 2D zu 3D. In ▶

ALLISTER BRIMBLE

Wir reden mit dem Mann, der die Musik der *Alien Breed*-Saga geschrieben hat.



RG: Was war deine Inspiration für die *Alien Breed*-Musik?
AB: Da gab es mehrere. Teile der Melodie waren von Rob Hubbard inspiriert, aber auch von Jean-Michel Jarres Chören und der Titelmelodie der TV-Serie *Knight Rider*, was man in den Stakkato-Abschnitten hört. Ich nutzte dafür die Software Soundmon 2.0, die es ermöglichte, kleine Musikabschnitte in Echtzeit zu bearbeiten und Instrumente zu arrangieren. Mit dem Verändern einer Ziffer konnte man kurze Abschnitte transponieren, ohne neue Teile schreiben zu müssen. Das führte zu einigen originellen Kompositionen.

RG: Wie war es für dich, als Musiker mit dem Amiga zu arbeiten?
AB: Ich hatte davor schon 8-Bit-Geräte gekannt, bei denen der Speicher nur wenige Kilobyte groß war. Also schienen die 50 Kilobyte für einen Amiga-Track riesig! Doch wenn man Samples nutzte, waren die auch schnell weg. Der Trick war, wirklich kurze, knackige Loops zu erstellen. Bei *Alien Breed I* schrieb ich zunächst eine 30-Minuten-Version mit großen Samples, die 90 Kilobyte groß war. Ich verkürzte sie auf zehn Minuten und ersetzte längere Samples durch eine 64-Byte-Klarinette und Chor-Klänge, die ich mit einem Kawai-K1-Synthesizer aufgenommen hatte.

RG: Hast du die *Alien Breed*-Spiele selbst gespielt?
AB: Ja, aber weil Team-17-Spiele brutal schwer waren, schaffte ich nur die ersten Levels.

RG: War es schön, dass du die Chance bekamst, Teile der Original-Musik in den jüngsten Teil *Alien Breed: Evolution* einzufügen?
AB: Ja, ich war sehr gespannt, als Team 17 mir vorschlug, den Track zu remixen. Weil es so altmodisch war, war ich mir nicht sicher, wie es klang. Aber er ist gut gealtert, und ich war in der Lage, ihn ohne großen Aufwand zu modernisieren.

RG: Deine Titelmelodie ist im Album *The Amiga Works* prominent vertreten. Das macht dich sicher stolz?
AB: Ja, es war eine der ersten großen Arbeiten, die ich für ein Spiel erstellt hatte. Ich packte alles rein, was ich als 21-Jähriger geben konnte. Weil sich die Melodie so gut remixen lässt, habe ich für *The Amiga Works* gleich drei Varianten erstellt.

WAS *ALIEN BREED* BEEINFLUSSTE

Spiele und Filme, die die Serie inspirierten.



ALIEN

1979

■ Ridley Scotts bahnbrechender Sci-Fi-Horror war das Leinwand-Debüt für die biomechanischen Designs des Schweizer Künstlers HR Giger. Sein berühmtestes Werk war das Alien selbst. Gigers Stil beeinflusste auch *Alien Breed*.



PARADROID

1985

■ Andrew Braybrooks Taktik-Arcadespiel ist eines der großartigsten Commodore-64-Spiele. Das Setting, ein gigantisches scrollendes Raumschiff, war ein wichtiges Vorbild für Rico Holmes' Levels.



ALIENS

1986

■ Was ist besser als ein Alien? Eine ganze Kolonie von ihnen! James Camerons überwältigende Film-Fortsetzung mischte futuristischen Horror und eine Prise Kriegsfilm und gab nicht zuletzt für die Waffen in *Alien Breed* einige Inspiration.

ALIEN-KÖNIGIN

GROSSER CREDIT

MINI-HELIKOPTER

» ICH HABE TEXTUREN AUS *DOOM* GESTOHLEN. «

ANDY CLITHEROE

▶ dieser Disziplin konnte der Amiga wegen seiner veralteten Architektur nicht mit dem PC mithalten. Es sei denn, ein Genie war am Werk. Bühne frei für Andrew Clitheroe, dem Mann hinter *Alien Breed 3D*.

Andrew erinnert sich daran, dass während seiner Universitätszeit in York „jeder *Doom* bestaunte, das auf dem einzigen dort verfügbaren PC lief." Er und seine Freundin spielten monatelang nichts anderes. „Um sie zu beeindrucken, entwickelte ich etwas Ähnliches." Daraufhin drängte sie ihn zu einem Gespräch mit Team 17. „Sie mochten meine 3D-Demo so sehr, dass sie mich fragten, ob ich daraus ein *Alien Breed*-Spiel entwickeln könne."

Team 17 war zu jener Zeit mit anderen Titeln beschäftigt, also überließen sie Clitheroe größtenteils sich selbst. „Ich bat meine Kommilitonen Mike Green und Charles Blessing um Hilfe beim Artwork und dem Programmcode. Die Levels baute ich alle allein. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich sogar ein paar Texturen von *Doom* gestohlen …"

Obwohl *Alien Breed 3D* keine schlechte Leistung war, zeigten sich viele alte Fans enttäuscht über die neue Spielerfahrung. „Das ist fair und unfair zugleich", findet Clitheroe. Schließlich sei niemand aus dem alten Team an *Alien Breed 3D* beteiligt gewesen „Es war ein Standalone-Titel." Was natürlich die Fans nicht zu interessieren brauchte, ihnen verkaufte man ein *Alien Breed*.

Immerhin entpuppte sich *Alien Breed 3D* als erfolgreich genug für eine Fortsetzung. *Alien Breed 3D II: The Killing Grounds* verscherzte es sich dann endgültig mit vielen Amiga-Nutzern. Clitheroe erklärt das Dilemma: „Ich wollte noch einen Schritt weiter gehen. Alle Ideen, die ich nicht im ersten 3D-Spiel unterbringen konnte, stopfte ich in die Fortsetzung. Es gab Gehör-, Gruppierungs- und Suchalgorithmen für die Aliens. Wenn sie dich hörten, folgten sie dem Geräusch. Konnten sie es nicht richtig orten, teilten sie sich sogar auf."

Steht man also an einem bestimmten Ort und gibt einen Schuss ab, teilt sich eine Gruppe von Feinden auf und sucht nach der Quelle. Doch diese prinzipiell lobenswerte KI wurde für den Spieler zur Tortur, gibt Clitheroe zu: „Für manche Levels hatte ich keine Ideen, und das Tempo und der Spaß wurden von all der Technik, die ich anhäufte, eingebremst. Ich hatte eine 68060-Beschleuniger-Karte. Hatte man die nicht, lief mein Spiel im Schneckentempo …"



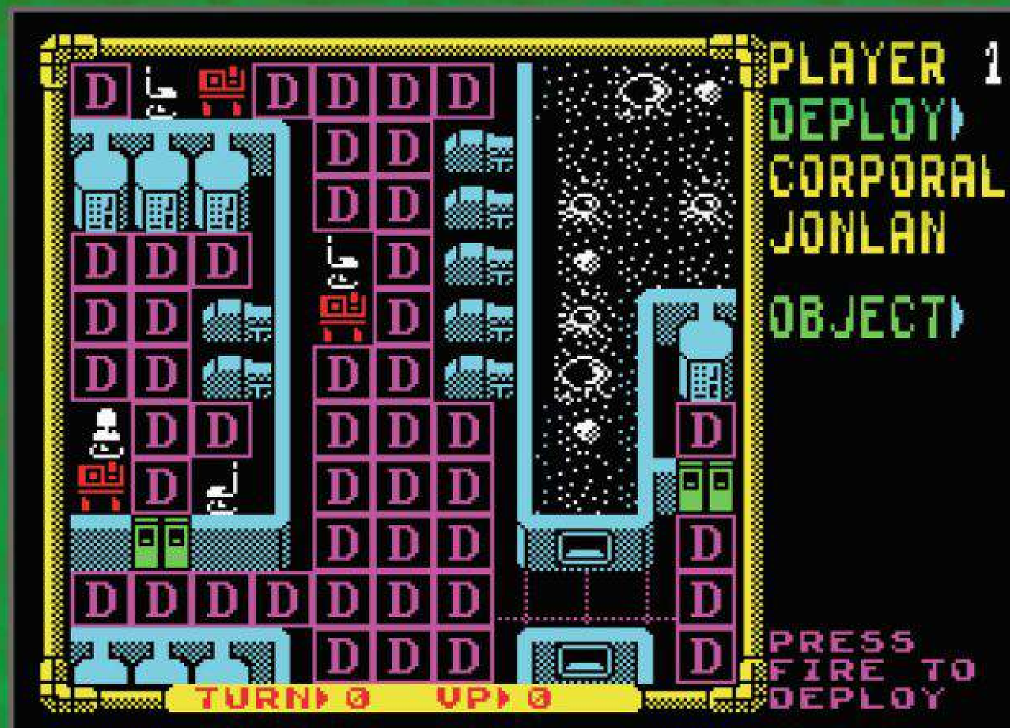
» [PC] *Alien Breed 3: Descent* aus dem Jahr 2010 ist der bislang letzte Teil der Serie.



GAUNTLET

1985

■ Obwohl Rico Holmes bestreitet, dass der Automat eine Inspiration war, sind die Ähnlichkeiten nicht zu übersehen, besonders wenn man es zu zweit spielt. Nur der Flammenwerfer fehlt in *Gauntlet*.



LASER SQUAD

1988

■ Das rundenbasierte Taktikspiel, das Julian Gollop für den Sinclair ZX Spectrum entwarf, hat gleich zwei Marken mit Außerirdischen beeinflusst: *XCOM* und *Alien Breed*. Eines von Holmes' Lieblingsspielen.



MIAMI CHASE

1990

■ Dank dieses Amiga-Rennspiels konnten Andreas Tadic und Rico Holmes sanftes, multidirektionales Scrolling und detaillierte Karten perfektionieren – und zwar ein Jahr vor dem Start von *Alien Breed*.



» [PC] *Alien Breed: Impact* aus dem Jahr 2010 ist ein verbessertes Evolution.

KRIECH-ALIEN

FROSCH-ALIEN

Martyn Brown verteidigt Andrew Clitheroes Kraftaufwand für *Alien Breed 3D II*. „Es war seiner Zeit um fünf Jahre voraus", betont er. „Wenn das erste 3D-Spiel *Doom* war, dann war das hier *Quake*. Eine echte 3D-Erfahrung, nicht nur, wie *Doom*, eine clever arrangierte 2D-Spielwelt in Pseudo-3D. Unglücklicherweise erschien es am Ende des Amiga-Lebenszyklus."

Das Ende des Amigas bedeutete auch für *Alien Breed* das vorläufige Ende. Doch 2009 kehrte es als Episoden-Trilogie zurück, beginnend mit *Alien Breed: Evolution*. „Die Industrie hatte sich verändert, und wir brauchten ein wenig, um uns an neue Plattformen und neue Geschäftsmodelle anzupassen", erklärt Brown. Auch wenn Team 17 den Zeitenwandel überlebt hatte, benötigte man einen Partner, um neue Spiele zu produzieren. Zumindest, bis der digitale Vertrieb eine machbare Option wurde.

Brown weiter: „Wir versuchten uns an mehreren *Alien Breed*-Spielen, einige waren sogar so gut wie fertig. Aber die Kosten, um sie zu veröffentlichen, hätten die Entwicklungskosten erheblich übertroffen. Erst der Microsoft-Dienst Xbox Live gab uns die Chance zum unabhängigen Verlegen von Spielen." Eine von Microsofts Strategien war es, Episodentitel anzubieten. *Evolution* sollte für Team 17 zum Test werden. 40 Leute waren an der Entwicklung beteiligt, zehnmal so viele wie am Original.

Mehr als ein Vierteljahrhundert nach der ursprünglichen Konzepterstellung erinnern sich viele Amiga-Besitzer gern an die *Alien Breed*-Serie. Und sie lebt fort: Auf Mobilgeräten wurde das Original veröffentlicht, eine Compilation aus *Alien Breed* und *Tower Assault* auf PC.

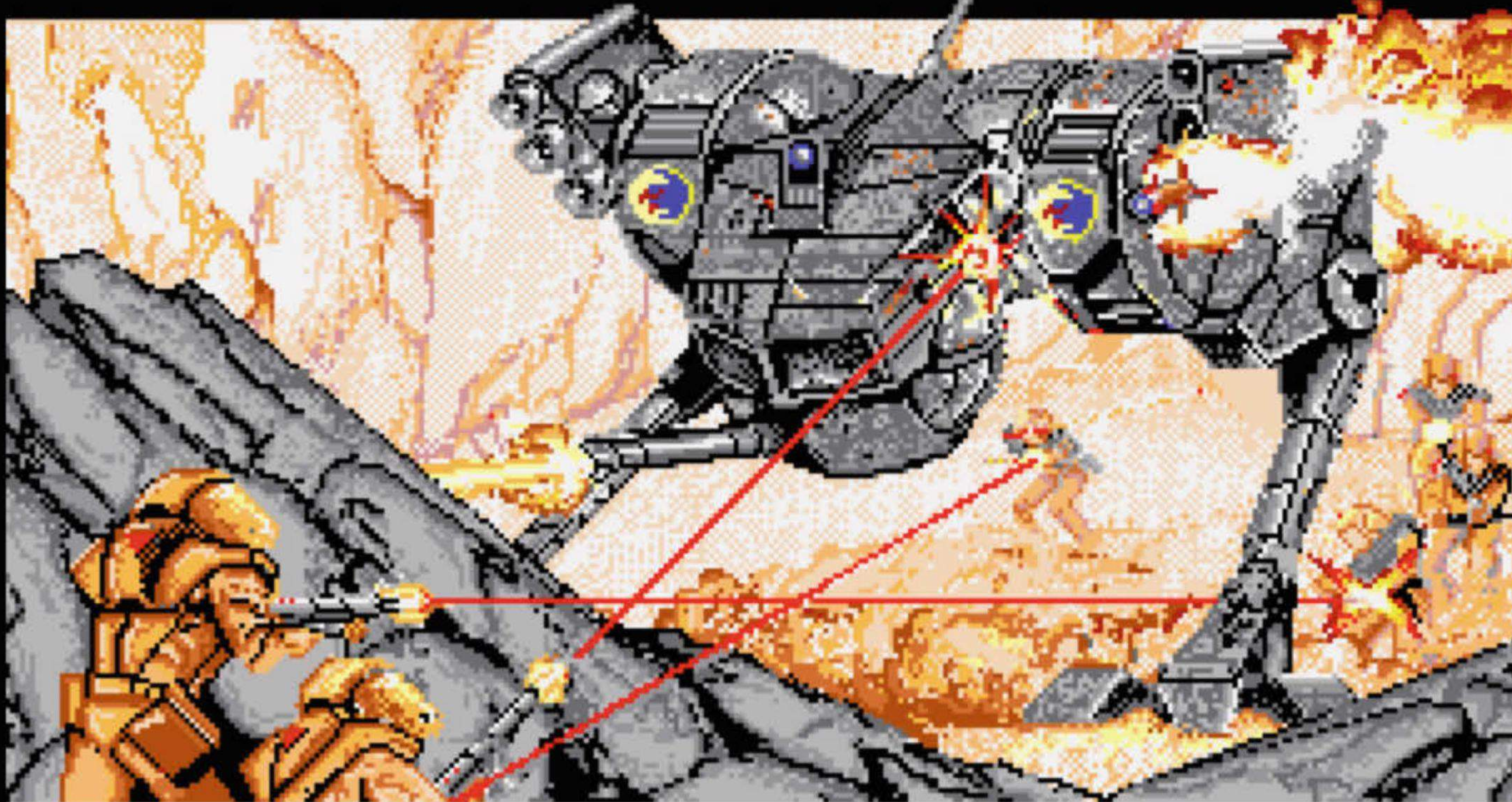
Rico Holmes lobt vor allem Martyn: „Er hatte ein Händchen dafür, Leute zusammenzubringen, die sich gut verstanden." Die frühe Zeit bei Team 17 sei bemerkenswert gewesen, Kreativität geschätzt worden. „Wir wurden dicke Freunde. Und wir alle waren von der gleichen professionellen Energie durchströmt. Es gibt wenig Besseres, als mit deinen besten Freunden zusammenzuarbeiten." Auch für Martyn Brown war es eine wichtige Zeit seines Lebens: „Wir waren froh, dass wir arbeiten konnten, wie wir es wollten. Das versuche ich auch heute noch, allerdings in strafferen Produktionen."

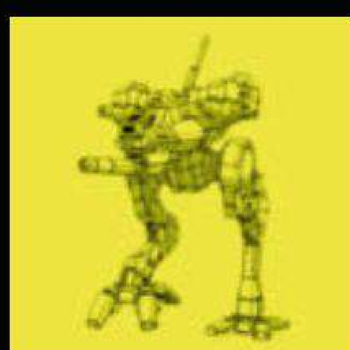
Für Andy Clitheroe führte *Alien Breed 3D* sogar zu privatem Glück: Mit der erwähnten Demo hatte er seine Freundin tatsächlich beeindruckt. Und zwar so sehr, behauptet er, dass sie ihn heiratete. Die beiden haben eine gemeinsame Tochter. Ihre Taufparten waren quasi die Horror-Außerirdischen …

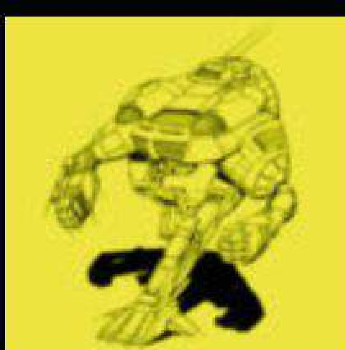
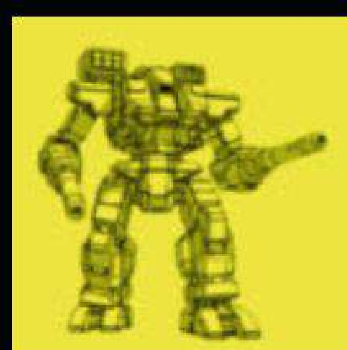
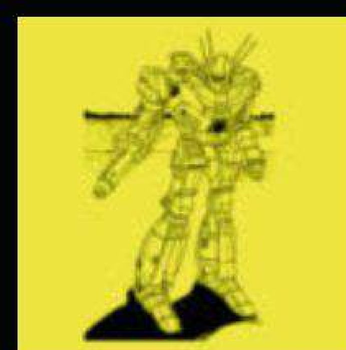


KLASSIKER-CHECK

BATTLETECH





Was für ein Fest: Ein Rollenspiel, angesiedelt im *BattleTech*-Universum. Entwickelt von Westwood, vertrieben von Infocom. Das kann ja nur gut sein! Oder auch nicht. Und das kam so …

Seien wir ehrlich. Im Jahr 1988 hatte Infocom zwar einen großen Namen, aber nur im Bereich von Textadventures; von Rollenspielen hatte die Firma keine Ahnung. Und nochmal was Ehrliches: Westwood hatte damals noch überhaupt keinen Namen. *Eye oft the Beholder*, ihr erster Hit, erschien erst 1991. Drittens waren die namensgebenden *BattleTech*-Brettspiele bis dahin nur wenigen Eingeweihten bekannt. Zusammengefasst: Es gibt einige gute Gründe, warum das allererste *BattleTech*-Computerspiel nicht aus dem Stand der ganz große Hit werden würde.

Dabei war es bei Weitem nicht so schlecht, wie die damalige Spielepresse vermeldete. Aus der Vogelperspektive bewegt man seinen Helden durch die Lande und stürzt sich, nach etwas zäher Anfangslage, in ein spannendes Abenteuer, an dessen Ende letztlich die Flucht vom Heimatplaneten steht. Kommt den Fans bekannt vor? Stimmt, Parallelen zu den Romanen der damals nagelneu erschienen *Gray Death Saga* sind unübersehbar. Das Hauptaugenmerk lag dabei weniger auf der Charakterentwicklung. Der Held hatte nicht mal eigene Werte, es ließen sich nur spezielle Fähigkeiten antrainieren.

Die Stars von *Crescent Hawk's Inception* aber waren die Mechs. Diese Kampfroboter aus- und aufzurüsten und in Echtzeitkämpfe gegen den Feind zu führen war das A und O des Spielkonzepts. Dabei war es vorteilhaft, wenn man sich mit Szenario und Mechs auskannte. Denn eigentlich gab es nur eine einzige Mission im Spiel: die Flucht vom Planeten. Der Weg dahin war mit unzähligen Kämpfen gepflastert. Das Aufrüsten der Kampfroboter war der eigentliche Spaß. Wer ein klassisches Rollenspiel mit zahlreichen Aufträgen suchte, war hier falsch.

Vielleicht stellten sich die Kunden unter einem Infocom-Spiel einfach etwas anderes vor. Die eher grauenhafte Grafik war sicher auch nicht hilfreich. Und so wurde *Crescent Hawk's Inception* wahrlich kein großer Erfolg. Immerhin erschien später noch ein zweiter Teil namens *The Crescent Hawk's Revenge*, der ebenfalls Anleihen aus der *Gray Death Saga* bezog, allerdings nicht mehr von Westwood stammte. Danach war Feierabend. Die großen Erfolge feierte *BattleTech* mit den *Mechwarrior*-Spielen von Activision. Das waren keine Rollenspiele, sondern reinrassige Mech-Simulationen. *



Von Mick Schnelle



Massig Mechs

Das Alleinstellungsmerkmal von *BattleTech* sind die Mechs. Riesige Kampfroboter, die in apokalyptische Schlachten geführt werden. Und diese Metallmonster machen auch einen großen Teil der Faszination von *Crescent Hawk's Inception* aus. Endlich die Roboter steuern, die man bislang nur aus Pappe im Brettspiel kannte, war für Fans des Szenarios ein Mordsspaß. Wer das Szenario nicht kannte, konnte deutlich weniger mit dem Spiel anfangen.



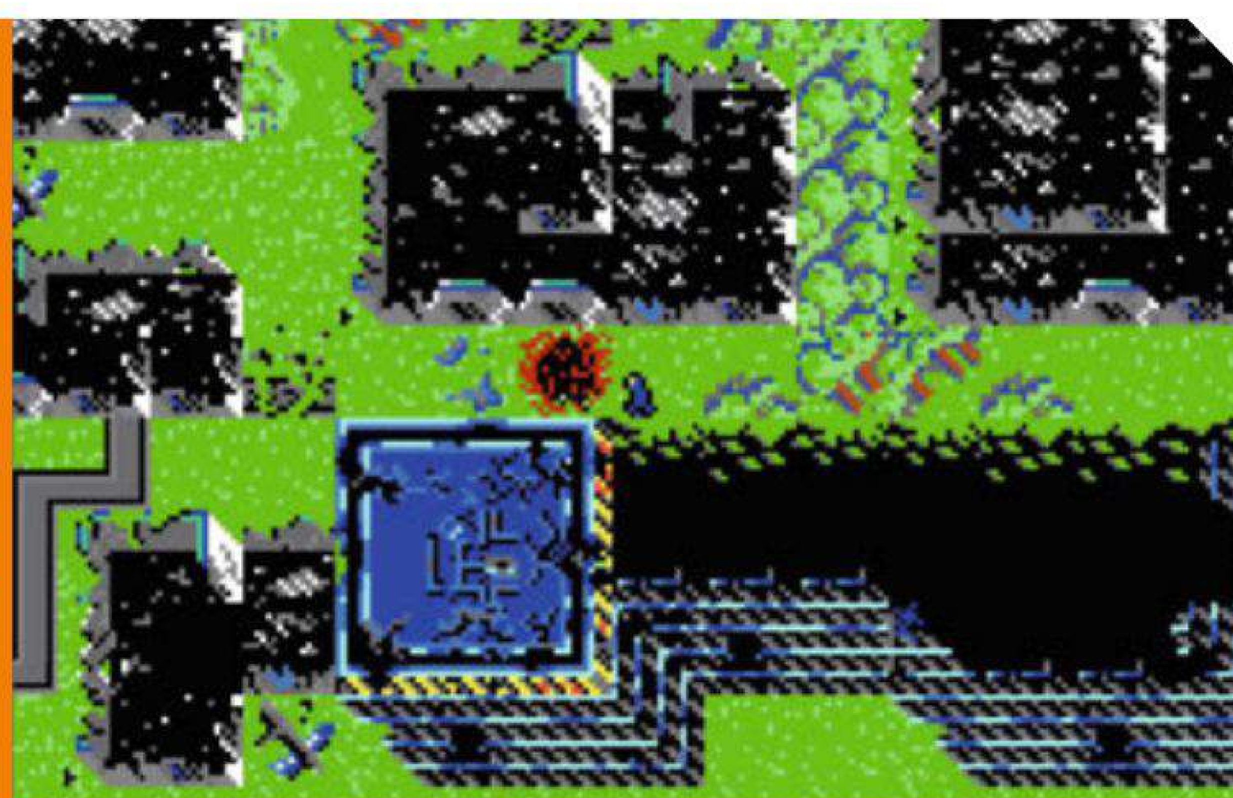
Schrott in Echtzeit

Hurra, endlich gibt's drei neue schwere Laser! Juhu, endlich die eigene Partikelprojektorkanone eingebaut! Wer sich ein wenig ins Spiel vertiefte und sich die teilweise sündhaft teuren neuen Waffen gönnte, der stürzte sich mit Freude ins nächste Gefecht. Dabei fiel im weiteren Spielverlauf gar nicht so sehr auf, dass es außer Feinde verschrotten kaum etwas zu tun gab. Mit damaligen Rollenspielen konnte sich *Crescent Hawk's Inception* nicht messen. Mit heutigen schon gar nicht.



Auf der Flucht

Schon in den allerersten Spielstunden wird man unweigerlich in die spannende Story hineingezogen. Und das, obwohl es nur dröge (englische) Texte gibt, die aber sehr schön formuliert sind. Dazu tauchen ab und zu ein paar *BattleTech*-Promis aus den Romanen auf, was gerade für Fans des Szenarios ein zusätzlicher Bonus ist. Und mag die Geschichte auch ein wenig eng an die Romane der *Gray Death*-Romane angelehnt sein, besitzt sie doch genug Eigenständigkeit.



Brrrr …

Keine Angst, wir sind nicht plötzlich erblindet. Auch uns ist der Pixelbrei aufgefallen, der auch schon anno 88 weit vom Genrestandard entfernt war. Aber so komisch das klingen mag: Nach relativ kurzer Zeit hat man sich wieder dran gewöhnt und freut sich über die Übersichtlichkeit in den Gefechten. Zugegeben, die Mechs verschwinden schon mal vor dem krümeligen Hintergrund. Dennoch ein pixeliger Spaß.



Flirt mit Natasha

Wem der Name Natasha Kerensky nichts sagt, der kennt sich im *BattleTech*-Szenario offensichtlich nicht aus. Mech-Fans kennen die Schwarze Witwe aber gut. Und genau diese gefährliche Dame begegnet dem noch ungeübten Spieler gleich am Anfang. Zum Glück als Verbündete. Dann fallen mit den Kuritas die Serienbösewichter über den Heimatplaneten her. Mit bekannten Namen wird nicht gegeizt, und der *BattleTech*-Freund fühlt sich gleich heimisch.



Warten auf die Kohle

Natürlich kann man auch in *Crescent Hawk's Inception* auch Geld durch Gefechte ergattern. Aber gerade am Anfang gibt es die drollige Methode, durch Abwarten zu Geld zu kommen. Das Originelle dabei: Wer einfach stehen bleibt und auf die regelmäßigen Zahlungen wartet, stellt fest, dass es in unterschiedlichen Gebieten unterschiedlich viele Credits gibt. Deshalb gehört es zur obersten Pflicht, in neuen Gebieten nach diesen „Goldquellen" zu suchen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, AMIGA, ATARI ST, C64, APPLE II
- » **PUBLISHER:** INFOCOM
- » **ENTWICKLER:** WESTWOOD
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1988
- » **GENRE:** ACTION-ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Powerplay 5/99, Wertung: 59 Prozent
„*BattleTech* bietet endlich etwas Neues. Schade, dass das Spiel nach einem feurigen Start auf halber Strecke versickert." *(Anatol Locker)*

ASM 9/89, Wertung: 6 von 12 Punkten
„Leute, die auf Qualität in allen Belangen Wert legen, können es sich ja zeigen lassen, bevor sie es dann doch nicht kaufen." *(Ulrich Mühl)*

Was wir denken

Crescent Hawk's Inception ist seinerzeit auf wenig Gnade bei den Testern gestoßen. Doch dieser erste digitale Ausflug ins *BattleTech*-Universum ist beileibe nicht schlecht. Man muss sich nur mit dem Szenario auskennen und ein Faible für die berühmten Mechs haben.

Iron Soldier

Eclipse Software setzte mit *Iron Soldier* auf dem Atari Jaguar neue Maßstäbe in Sachen zerstörbare Umgebung. Nach mehreren Fortsetzungen auf verschiedenen Plattformen verschwand die Serie wieder. Retro Gamer folgt den Spuren der vergessenen Mech-Reihe.





» [Atari Jaguar] Panzer lassen sich zerstampfen.

Ein zwölf Meter hoher humanoider Koloss mit modernster Ausrüstung und genügend Sprengkraft, um eine ganze Stadt dem Erdboden gleichzumachen – bei der Erschaffung der Mechs ließen sich ihre Schöpfer nicht lumpen. Nicht nur in Literatur, Filmen und Comics, sondern auch in Spielen tauchen die populären Mechs immer wieder auf.

Ihre Wurzeln haben die gigantischen Maschinen im späten 19. Jahrhundert: Klassiker wie *Der Krieg der Welten* von H.G. Wells oder Jules Vernes *Das Dampfhaus* handeln von riesigen, mechanischen Unwesen. Ihre bekannte zweibeinige Form erhielten die Mechs aus den BattleTech-Brettspielen in den 80er Jahren. Was den Mech vom Roboter unterscheidet, ist der Pilot. Während ein Roboter eine eigenständige Maschine ist, wäre der Mech ohne menschlichen Piloten nur ein nutzloser Haufen Metall.

Die Geschichte der Mechs ist lang und unterscheidet sich stark zwischen westlicher und östlicher Auslegung. In Japan etwa sind Mechs schnelle und agile Erweiterungen der menschlichen Form, während die westliche Variante groß, schwerfällig und langsam ist. Als militärische Einheiten sind sie nur dazu geschaffen, möglichst viel Schaden anzurichten.

Aber nicht nur bei der äußerlichen Gestaltung gibt es Unterschiede. So werden bei den Mechs in *MechWarrior* oder *Hawken* keine persönlichen Eigenheiten oder Charakterzüge angedeutet, das Hauptaugenmerk liegt hier klar auf den Piloten. In der japanischen Variante *Armored Core* ist das Gegenteil der Fall – die Mechs sind die Stars und die Piloten eher die Statisten.

Das vom deutschen Studio Eclipse Software entwickelte *Iron Soldier* führt diese Unterschiede fort. Als *Iron Soldier* 1994 für den Atari Jaguar erschien, kämpften erstmals riesige Mechs in einer städtischen Umgebung, die sich vollständig zerstören ließ. Frei begehbare Umgebungen, aus Polygonen bestehende 3D-Städte, die Möglichkeit, ebendiese mit gut platzierten Raketen vollständig abzureißen – all das waren Dinge, die man vorher von Konsolenspielen nicht kannte.

„Es gab nur eine Sache, die wir um jeden Preis umsetzen wollten – die Möglichkeit, alles zerstören zu können", sagt Marc Rosocha,



» [Atari Jaguar] Einstürzende Gebäude sind in Iron Soldier an der Tagesordnung.

Chefentwickler und Designer der *Iron Soldier*-Reihe. „Viele Dinge mussten wir weglassen, aber für uns war es unverzichtbar, dass man alles in Sichtweite plattmachen konnte."

Marc und sein Team von Eclipse Software hatten ein technisch beeindruckendes 3D-Mech-Spiel erschaffen, zu dem zwei Nachfolger auf vier Plattformen erschienen. Um die Geschichte und das Ausmaß von *Iron Soldier* richtig schätzen zu können, muss man einen Blick zurück auf die deutsche Heimentwicklerszene der späten 80er Jahre werfen.

Als Jugendlicher war Marc in der Hacker- und Demoszene auf Systemen wie dem Commodore 64 unterwegs. Erst mit dem Erscheinen des Atari ST fand er Gefallen an der Spieleentwicklung. Das auf dem Motorola 68000 basierende 16-Bit-System war ein Quantensprung im Vergleich zu den 8-Bit-Computern. Diese Technik-Begeisterung übertrug Marc auf die Atari-Akteure: „Jack Tramiel und sein Team bei Atari hatten damals für mich den gleichen Stellenwert wie Steve Jobs heute", erklärt Marc. „Sie wurden als Helden gefeiert, weil sie einen so fantastischen Computer entwickelt hatten."

Nachdem er einen ST gekauft und sich in die Entwicklungsumgebung eingearbeitet hatte, fing Marc beim englischen Studio System 3 an, sein erstes kommerzielles Spiel zu entwickeln: die Atari-Portierung von *Last Ninja*. „Ich hatte Glück, mit dem Studiochef Mark Cale in Kontakt zu kommen. System 3 hatte nicht viel Erfahrung mit dem Atari ST oder der 68K-CPU. Das war der Anfang meiner Karriere in der Spieleindustrie", erzählt Marc weiter.

Kurz darauf begann Marc mit der Arbeit an seinen eigenen Spielen in Deutschland. „Im Raum Gütersloh saß Bertelsmann. Dessen Tochterfirma Ariolasoft hatte sich auf den Import und Vertrieb von Spielen aus dem englischen und amerikanischen Raum spezialisiert. Das führte zu einer Reihe kleiner Studios, die von den Stars der damaligen Atari-Demoszene gegründet wurden. Diese wurden dann später von Ariolasoft aufgekauft. Nach meiner Zeit bei System 3 habe ich dort gearbeitet. Meine ersten Titel für Thalion waren *Chambers of Shaolin* und *Wings of Death* für den Amiga und den Atari ST."

Marc und sein Team wollten weiterhin Spiele entwickeln, die die Hardware des ST richtig ausreizten. „Die meisten von uns bei Thalion, die mit dem Atari ST arbeiteten, kamen aus der Demoszene. Sie kannten die Hardware genau", verrät Marc. „Aber nach ein paar Jahren verließ ich Thalion und gründete mein eigenes Stu- ▶



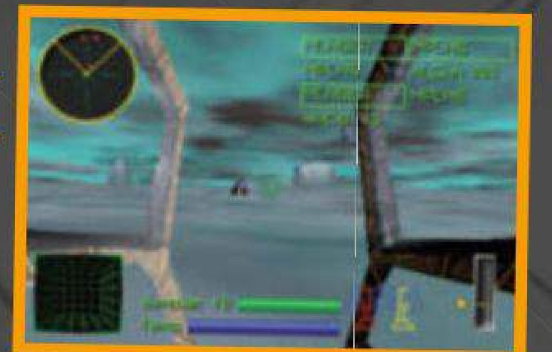
» [Atari Jaguar] In Fabriken versteckt sich gern mal ein Bonus.

ANGRIFF DER MECHS

Mecha für Fans.

MECHWARRIOR

1989



■ Die ohne Zweifel beliebteste und beste Mech-Serie, von der es vier Teile für den PC gibt. *Mechwarrior* spielt man hauptsächlich aus der Cockpit-Perspektive, es ist es mehr Simulation als Actionspiel. Als Teil des *BattleTech*-Mythos hat es eine komplexe Story.

GUNGRIFFON

1996



■ *Gungriffon* wurde von Game Arts für den Sega Saturn entwickelt. Man nahm in einem Zweibeiner Platz, der kurz schweben konnte. Die Fortsetzungen für die PlayStation 2 und Xbox sind nicht so populär wie die zwei Teile für den Sega Saturn.

ARMORED CORE

1997



■ Die *Armored Core*-Reihe erstreckt sich über mehrere Konsolengenerationen. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf dem Verbessern und Modifizieren der Mechs. Gespielt wird aus der Schulterperspektive. Im Gegensatz zu den meisten Mech-Titeln steuert man anstatt langsamer Riesen schnelle und bewegliche Einheiten.

FRONT MISSION

1995



■ Die beständige Reihe der Firma Square folgt keiner klaren Genre-Vorgabe. Hauptsächlich handelt es sich um rundenbasierte, taktische Rollenspiele mit tiefgründiger Story. Es gibt aber auch Third-Person-Shooter.

VIRTUAL ON

1995



■ Der Titel von Sega hat seine Wurzeln in der Spielhalle. Sowohl im Nah- als auch im Fernkampf duellieren sich die Spieler mit ihren Mechs in einer Arena.

MEISTERHAFTE MISSIONEN

Zerstörung hat noch nie so viel Spaß gemacht …



PEARL HARBOUR

IRON SOLDIER

Frachtschiffe der Iron Fist sind an einem nur leicht bewachten Hafen angedockt. Versenkt sie um jeden Preis, um die Pläne der böswilligen Gesellschaft einzudämmen!

PANDORA'S BOX

IRON SOLDIER

Geheiminformationen zufolge soll Iron Fist eine Geheimwaffe am Stadtrand entwickeln. Verschafft euch Zutritt zu der befestigten Forschungseinrichtung und findet heraus, was dort vor sich geht.





A WALK IN THE PARK

IRON SOLDIER

Iron Fist schickt ein Bataillon Panzer los, um das Hauptquartier der Resistance anzugreifen. Zerstört sie, bevor ihr Vorhaben gelingt!

ACID RAIN

IRON SOLDIER 2

Transportflugzeuge lassen Panzer und Raketenwerfer vom Himmel regnen. In der Luft sind sie ein leichtes Ziel, am Boden machen sie euch das Leben zur Hölle.





CORPORATE WAR

IRON SOLDIER 2

Iron Fist hat schon wieder eine neue Militärbasis errichtet. Eure Mission: Stürmt die Anlage und lasst keinen Stein auf dem anderen.

ARCHIPELAGO

IRON SOLDIER 2

Iron Fist kontrolliert mehrere Basen auf einer Inselgruppe. Mit Teleportern müsst ihr alle Fabriken und Silos zerstören und dabei Patrouillenboote, Helikopter und gegnerische Mechs bekämpfen.





THE WALLS OF JERICHO

IRON SOLDIER 3

In einer der ersten Missionen des dritten Teils verteidigt ihr die Wolkenkratzer der altehrwürdigen Stadt Jericho gegen Feindwellen. Zudem machen euch Walker Mechs schwer zu schaffen.

POWERSPARKS

IRON SOLDIER 3

Ein Netzwerk von Verteidigungssystemen spielt komplett verrückt. Um diesem den Saft abzudrehen, müsst ihr einige Generatoren zerstören.





FINAL COUNTDOWN

IRON SOLDIER 3

Gegen Ende des Spiels landet ihr mitten in einer Festung der Iron Fist. Das einzige Ziel ist, alles in Sichtweite zu zerstören. Dazu gehören auch die kreisenden gegnerischen Kampfflugzeuge.

» *Starblade* von Namco war ein Spiel, das uns sehr beeinflusst hat. Es hatte riesige Städte mit Gebäuden aus Polygonen. « MARC ROSOCHA

dio." Dieses Studio hieß Eclipse Software und konzentrierte sich auf Arcade-lastige Spiele, von denen Thalion eher Abstand nahm.

1991 veröffentlichte Eclipse Software das erfolgreiche *Lethal Xcess*. Dabei handelte es sich um einen Nachfolger des Spiels *Wings of Death*. Da Marc nun schon viele Titel für den ST entwickelt hatte, versuchte er, seine Geschäftsbeziehung zu Atari zu festigen. Das war allerdings nicht leicht, denn Atari wollte sich in Deutschland hauptsächlich in Unternehmen etablieren. „Wir haben allen gezeigt, was der Atari ST als Spieleplattform leisten kann. Aber Atari wollte das System in Deutschland eher als Arbeitsmaschine verkaufen. Also wurde er mit einem Monochrom-Monitor ausgeliefert", grämt sich Marc.

Der Wendepunkt kam 1992, als Atari den Falcon ankündigte. Der Falcon hatte mehr Technik-Power als der ST, was sich auch an den Spielen zeigte, die zügig nach der Auslieferung erschienen. Polygonbasierte Engines waren jetzt deutlich realistischer als auf dem ST, mit dem Falcon konnten Dinge gemacht werden, die selbst auf dem Amiga unmöglich schienen. „Die Maschine war sehr sexy", lobt Marc den Falcon. „Sie hatte ein Multiprozes-

» Konzepte einiger Mechs aus *Iron Soldier*.




» [Atari Jaguar] Bei den Treibstofftanks reicht eine Rakete für eine Kettenreaktion.



» [Atari Jaguar] Mechs in *Iron Soldier 2* zeigen tolle Details.

sorsystem mit viel besserer Leistung als der ST oder der Amiga. Atari hatte den Amiga nun endlich überholt! Nachdem wir der Chefetage bei Atari mehrfach gezeigt hatten, was der ST konnte, sagten wir zu ihnen: „Stellt euch vor, was wir mit dem Falcon alles schaffen könnten!" Zwei Wochen später hatten wir prompt einen der ersten Falcon in Deutschland."

Die Grafik, die Eclipse damit darstellen konnte, beeindruckte die Geschäftsführer von Atari so sehr, dass sie diese als Werbung nutzten. Doch obwohl es zuerst hieß, dass Atari den Falcon als Spielecomputer vertreiben wollte, kam es dann doch anders als erwartet. Ende 1992 wurden Marc und seinem Team Pläne für Ataris Rückkehr zu den Konsolen vorgelegt. „Atari sagte uns, dass sie wieder groß in die Videospielbranche einsteigen wollten. Sie hatten eine neue Konsole und wollten von uns, dass wir dafür Spiele entwickeln."

Nicht lang danach bekam Eclipse einen der ersten Prototypen des Jaguar. „Es war eine riesige Maschine, voll mit speziell angefertigten Chips", erinnert sich Marc. Da das Team von Eclipse schon so lange mit Hardware von Atari gearbeitet hatte, klappte die Umstellung auf das neue System problemlos. „Studios, die für Atari entwickeln wollten, nutzten die mitgelieferten Tools. Diese brachten allerdings einige Probleme mit sich, sodass sich viele Studios erst zurechtfinden mussten. Wir kannten uns damit aber bereits bestens aus, da wir ja lange mit dem Falcon gearbeitet hatten", erklärt Marc.

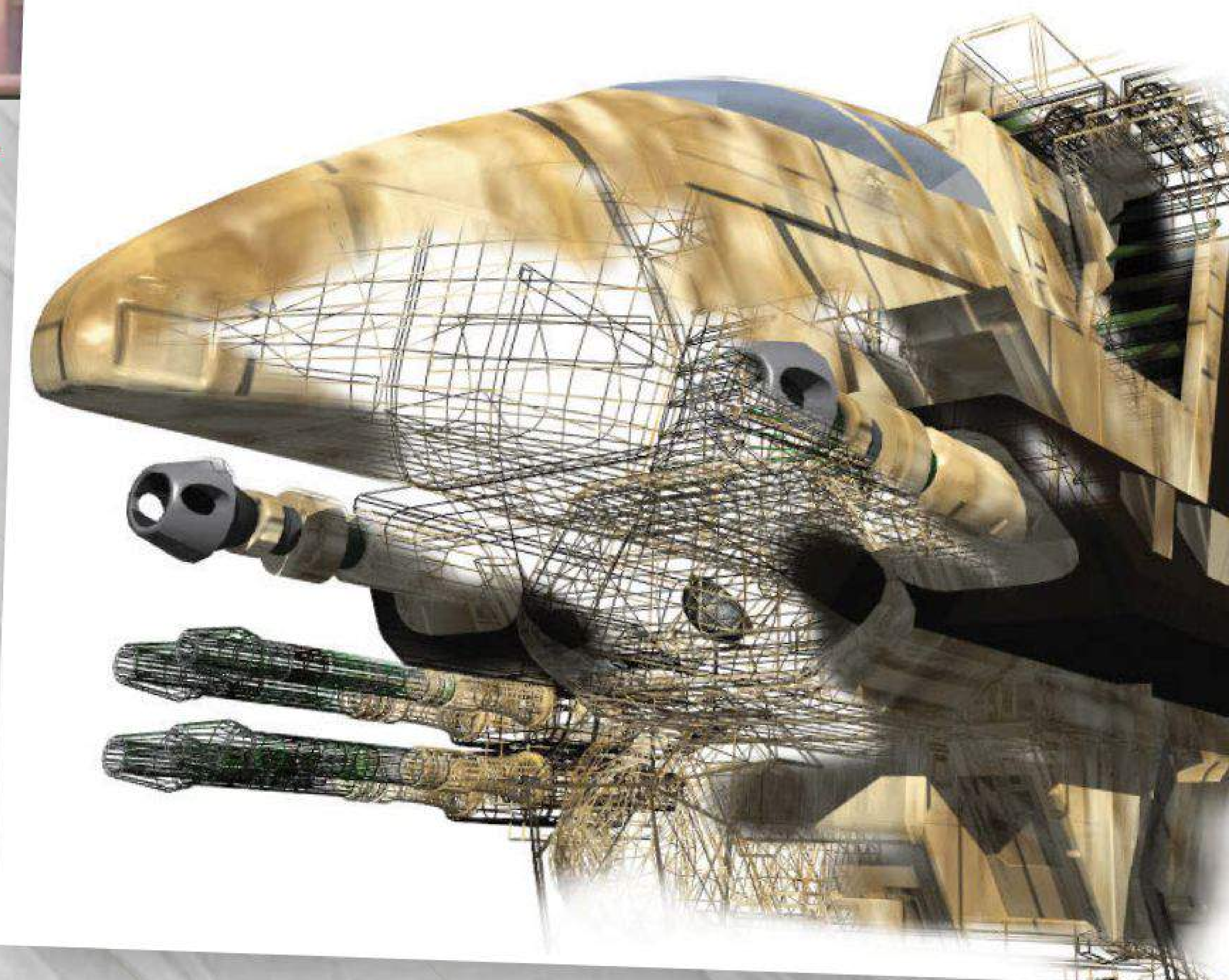

» [Atari Jaguar] In vielen kleinen Gebäuden verstecken sich Boni.

Von diesem Zeitpunkt an verlief die Beziehung zwischen Atari und Eclipse hervorragend. Eclipse hatte die Entwickler-Tools und Atari ein großes Verlangen nach Spielen, die die kompletten Vorzüge der 64-Bit-Architektur der Jaguar-Konsole zur Schau stellen konnten.

Als langjähriger Fan von rasanten Actionspielen schlug Marc als ersten Titel einen 3D-Shooter in Polygonumgebung vor. „*Starblade* von Namco war ein Spiel, das uns sehr beeinflusst hat", sagt Marc. „Es hatte riesige Städte aus Polygonen, die auf einem ST oder Falcon undenkbar gewesen wären. Der Jaguar hatte aber die nötige Rechenleistung dazu. Als wir den Falcon gesehen haben, waren wir beeindruckt gewesen, aber der Jaguar hat uns echt umgehauen."

Marc wollte ein Spiel in dieser Richtung entwickeln, wurde aber abgewiesen: Das Spiel würde „wie auf Schienen" laufen, und das kam für Atari nicht in Frage. Sie waren sehr darauf bedacht, dass der Spieler sich frei bewegen konnte, ähnlich wie in *Cybermorph* auf dem Jaguar. „Das war sehr enttäuschend für uns, denn wir hätten etwas Ähnliches wie *Star Fox* für den Super Nintendo schaffen können. Nur mit viel mehr Action auf dem Bildschirm – die Leute wären begeistert gewesen!"

Bis zum Herbst 1993 entwickelte Eclipse Tools und Prototypen für den Jaguar, hatte aber immer noch kein richtiges Konzept für ein Spiel. Das änderte sich, als Marc von einer Besprechung mit Sean Patten, einem Produzenten von Atari, zurückkam. „Sean war totaler Mech-Experte, seine Regale waren voller kleiner Modelle. Er sagte zu mir, dass er ein Riesenfan sei, und fragte, warum ich denn kein Mech-Spiel entwickeln würde. Ich hielt das für eine gute Idee, aber nur, solange wir die Möglichkeit hatten, alles in die Luft zu jagen." Sean stimmte sofort zu, und die Arbeit konnte beginnen.


» Große Mechs brauchen große Waffen.

Marc wollte etwas visuell Beeindruckendes schaffen und die Verwüstung der Umgebung war ein Kernelement davon. „Ich wollte Szenen voller Geröll, Schutt und Asche", erinnert er sich. Die drei Grundsäulen von *Iron Soldier* standen also: „Kollabierende Gebäude, Mechs als Hauptthema und eine frei begehbare Welt", fasst Marc zusammen. In weniger als einem Jahr wurde *Iron Soldier* fertiggestellt und erntete von den Kritikern durchweg Lob. So schrieb Wolfgang Schädle in *Video Games* 2/95: „Allen Jaguar-Besitzern kann ich *Iron Soldier* uneingeschränkt weiterempfehlen." ▶



» [PlayStation] Die Wettereffekte in *Iron Soldier 3* sind bemerkenswert.

Der Geschichte von *Iron Soldier* ist schnell erzählt. In naher Zukunft wird die Welt von einer industriell-militärischen Organisation namens Iron Fist beherrscht. Der Spieler ist Anhänger einer Guerilla-Gruppe, der sogenannten Resistance. Der Gruppe gelingt es, die Kontrolle über einen Mech der Iron Fist zu erhalten. Dieser Mech mit dem Codenamen Iron Soldier wird nun vom Spieler zum Kampf gegen Iron Fist eingesetzt.

Er durchlebt 16 Missionen, die unterschiedliche Ziele haben. Diese erstrecken sich von der Zerstörung von Iron-Fist-Einrichtungen über die Verteidigung von Stützpunkten der Resistance bis hin zur Eskortierung von Konvois.

Iron Fist setzt Panzer, Helikopter, mobile Raketenwerfer und ebenfalls Mechs ein, gegen die man sogar einen klassischen Faustkampf führen kann.

Einer der interessantesten Aspekte an *Iron Soldier* ist die Bedienbarkeit mit dem hauseigenen Controller: Bestimmte Waffensysteme können an unterschiedlichen Stellen der Mechs angebracht werden, und man kann bequem per Knopfdruck zwischen Schulter- und Handbewaffnung wechseln.

Der kommerzielle Erfolg von *Iron Soldier* war wie ein Aushängeschild für die Konsole von Atari. Nicht nur die Spieler, sondern auch andere Hersteller zeigten sich davon beeindruckt, was man mit dem Jaguar alles umsetzen konnte. „Direkt nachdem *Iron Soldier* erschien, wollte Atari sofort eine Fortsetzung", blickt Marc zurück. „Zu diesem Zeitpunkt brachte Atari eine CD-Version des Jaguar auf den Markt. Sie benötigten so schnell wie möglich gute Spiele dafür, also machten wir uns direkt an die Arbeit."

Iron Soldier 2 wurde sowohl als Modul als auch als CD-Version auf den Markt gebracht. „Die CD wurde eigentlich nur als Speicher für Video- und Musikdateien gebraucht. Sonst hatte das Format für uns keine Vorteile, weil das Spiel in den kleinen Speicher der Konsole passen musste." Mit Hilfe einiger Optimierungen konnte *Iron Soldier 2* mehr Missionen und bessere Effekte liefern.

Doch Ende 1995 sah die Zukunft für die Jaguar-Konsole nicht rosig aus. Die fortschrittliche Maschine erwies sich als Ladenhüter. Marc reiste nach Sunnyvale, USA, um mit John Skruch, dem Leiter der Software-Entwicklung von Atari, zu sprechen. Dieser gab ihm zu verstehen, dass man die Spieleentwicklung etwas zurückfahren müsse, weil der Jaguar sich nicht so gut wie erhofft verkaufte. Allerdings solle sich Eclipse keine Sorgen machen, da sie das wichtigste Studio seien.

„Zwei Wochen später erhielt ich einen Anruf von John. Er teilte mir mit, dass alle Entwicklungen sofort zu stoppen seien. Atari wollte sich vom Markt zurückziehen", erinnert sich Marc. Gegen Ende des Jahres wurde das Produktionsteam aufgelöst und im Februar 1996 war klar, dass Atari keine weiteren Spiele für den Jaguar veröffentlichen würde. Das betraf auch *Iron Soldier 2*, das dann schlussendlich durch Telegames vertrieben wurde.

Als Nächstes suchte Marc das Gespräch mit Sega, da er *Iron Soldier 2* für den Saturn portieren wollte. „Ich hatte ein Treffen mit Sega im Silicon Valley. Sie sagten mir, dass sie gern mit mir zusammenarbeiten würden. Allerdings rechneten sie bereits damit, dass der Saturn kein großer Erfolg werden könnte. Ich wäre somit in der gleichen Situation wie bei Atari gewesen", sagt Marc.



» [PlayStation] Die Power der Konsole lässt Levels mit verschiedenen Höhenstufen zu.

ZERSTÖRUNG LEICHT GEMACHT

Wir brauchen größere Waffen …



SHOTGUN

Kleine Reichweite, dafür mächtiger Wumms: Auf kurze Distanz haben Panzer und selbst Helikopter keine Chance.



PARKER CHAIN CUTTER

Sollte euch mal die Munition ausgehen, habt ihr immer noch die Kettensäge. Wobei sie nur gegen Bäume und Gebäude wirklich gut ist.



CASSY ASSAULT RIFLE

Die Standardwaffe schießt nur im Feuerstoß und ist ausreichend gegen Panzer und Helikopter. Gegen Mechs braucht ihr aber etwas Größeres.



BADGER HAND GRENADES

Granaten so groß wie Ölfässer: Schießt sie auch aus größerer Entfernung auf Gebäude und genießt die aufwendig gestalteten Explosionen.

> »Atari wollte langsamer machen, da sich der Jaguar nicht so gut verkaufte. Wir sollten uns aber keine Sorgen machen …« MARC ROSOCHA

Somit wendete er sich in seiner Not an Bill Rehbock, einen alten Bekannten aus Atari-Zeiten, der nun bei Sony arbeitete. Dieser stellte Eclipse in kürzester Zeit PlayStation-Entwickler-Tools zur Verfügung. „Wir waren ganz nah an einem Deal mit Sony dran. Sie wollten erst *Iron Soldier 3* und später weitere Titel von uns veröffentlichen", erinnert sich Marc. „Wir haben schon gefeiert, mit Sony einen so tollen Publisher gefunden zu haben! Aber dann … Ich weiß nicht, was passiert ist. In letzter Sekunde wurde die Sache abgeblasen, sodass wir uns wieder an Telegames und Vatical wandten. Zeitgleich entwickelten wir eine Version für den Nuon DVD von VM Labs."

Die Presse war zu *Iron Soldier 3* geteilter Meinung. „Manche Leute kritisierten, dass die Mechs zu langsam wären. Sie haben aber nicht verstanden, worum es uns ging. Unsere Mechs waren riesig, deshalb mussten sie sich langsam bewegen, sonst wäre es nicht realistisch gewesen", ärgert sich Marc. „Um auf die Kritik einzugehen, fügten wir dann noch zusätzlich kleinere Einheiten hinzu, die etwas flinker waren. Wir wichen aber nicht von unserem Standpunkt ab. Der war uns wichtig."

Mit einigen beeindruckenden Effekten, die man auf der PlayStation sonst kaum zu sehen bekam, bleibt *Iron Soldier 3* bis heute schön anzusehen. „Ich glaube nicht, dass uns irgendeine andere Engine auf der PlayStation das Wasser reichen konnte. Wir hatten keine Verzerrungen, konnten riesige Gebäude darstellen, es gab keine plötzlichen Pop-ups und auch kein Flimmern. Leider wussten das die meisten Spieletester zur damaligen Zeit nicht wirklich zu würdigen", klagt Marc. Obwohl sich das Spiel nicht so gut verkaufte wie erwartet, brachte es Eclipse einiges Prestige ein. Zudem war es nur einer von acht Titeln für den Nuon. „Wir wurden von einem japanischen Produzenten kontaktiert. Dieser wollte *Iron Soldier 3* für den asiatischen Markt lokalisieren. Doch sie wollten das Spiel schneller machen, zudem sollten die Mechs fliegen können … Dem habe ich sofort widersprochen."

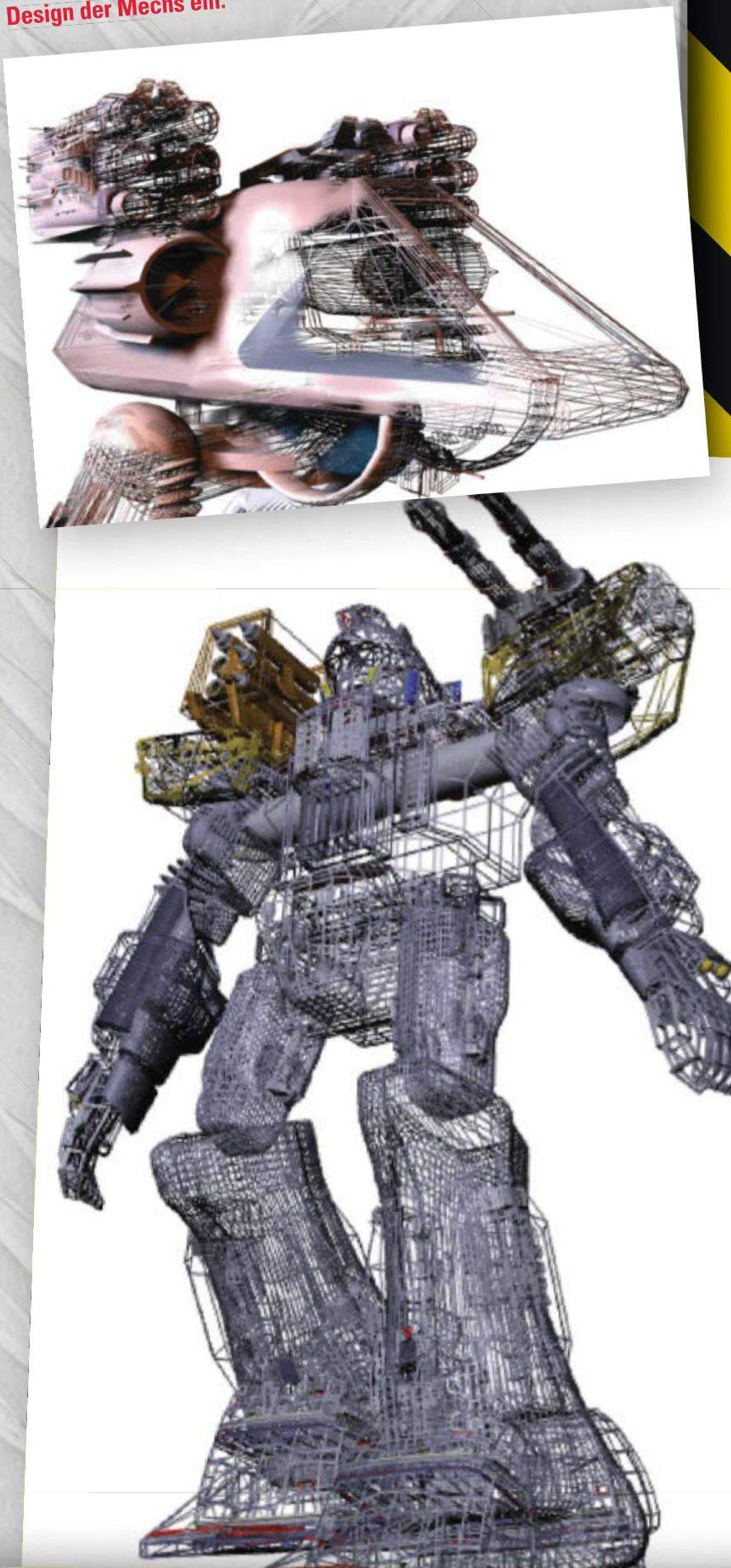
Hätte es eine japanische Version gegeben, hätte man womöglich einen Hybriden zwischen dem westlichen und dem asiatischen Mech-Stil sehen können – dies kam aber für Marc Rosocha zu keiner Zeit infrage. Bis zum Ende blieb das Team seiner Interpretation der Mechs treu. *



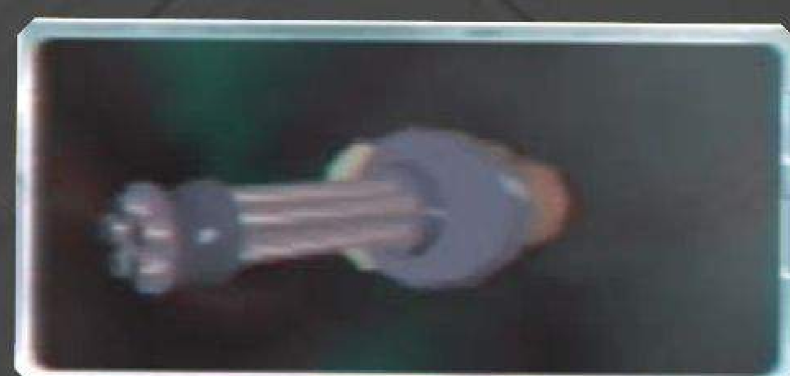
» [PlayStation] Nachtmissionen zeigen eindrucksvolle Städte im Neonlicht.



» [PlayStation] Explosionen in *Iron Soldier 3* sind noch schöner als in den Vorgängern.



» Viele Details flossen in das Design der Mechs ein.



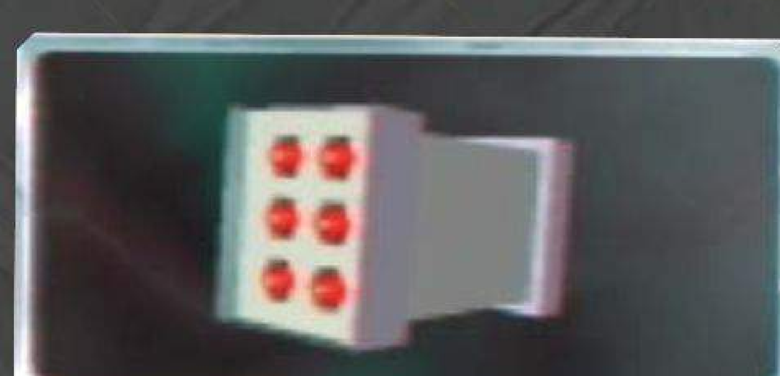
RATCHELLS GATLING GUN

■ Die rotierende Gatling Gun feuert 600 Schuss pro Minute. An der Hüfte oder auf der Schulter montiert macht sie kurzen Prozess aus allem, was sich vor euch befindet.



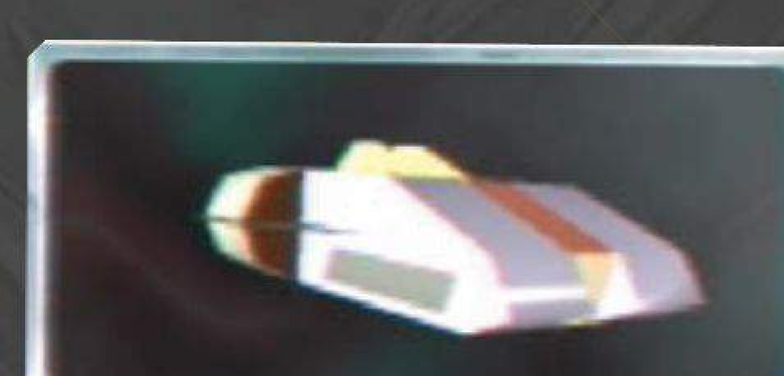
CHARLOTTE RAIL CANNON

■ Diese Waffe hat enorme Durchschlagskraft, lädt aber nur langsam nach. Sie hat keine maximale Reichweite und eignet sich somit perfekt zum Ausschalten weit entfernter Gegner.



WOLFPACK ROCKET LAUNCHER

■ Der Raketenwerfer verschießt zwölf ungelenkte Raketen. Ihr müsst gut damit zielen, um die gesamte Power nutzen zu können.



SABLE CRUISE MISSILE

■ Bei Abschuss wechselt ihr in die Schulterperspektive und steuert die Cruise Missile selbst bis zum verheerenden Einschlag.

Tokio steht Kopf!

CROWDFUNDING-AKTION
NOCH BIS 9.9.2017

2017 schicken die GamersGlobal-User Jörg Langer abermals nach Tokio.

Bis 9. September können Japan-Interessierte noch beim Crowdfunding der Doku-Reise mitmachen und damit exklusive Inhalte erhalten. Mehr Infos (darunter das Vorjahres-Video) unter

www.gamersglobal.de/tokio

GAMERS GLOBAL





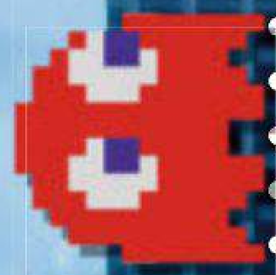




TOKIO-VIDEO-DOKU

TGS-BERICHTERSTATTUNG

TÄGLICHE FOTO-REPORTAGEN













Außenseiter



MEGA DRIVE

Das Sega Mega Drive ist nicht nur die Geburtsstätte kultiger Marken wie *Sonic* oder *Streets Of Rage*. Wir erinnern an weniger bekannte, aber ebenfalls spielenswerte Klassiker der 16-Bit-Konsole.



» [Mega Drive] Goldene Ankerpunkte ermöglichen Held Monobe spezielle Akrobatikeinlagen.



» [Mega Drive] Gegner lassen sich mit Schlägen und Tritten bezwingen.



» [Mega Drive] Das E-Rad-Utensil könnt ihr auch als Wurfgeschoss verwenden.

GENERATIONS LOST

■ ENTWICKLER: **PACIFIC SOFTSCAPE** ■ JAHR: **1994**

■ Ihr habt noch nie von Pacific Softscape gehört? Das ist in Ordnung, schließlich stammt von diesem Studio gerade mal ein einziger Titel für das Mega Drive. Doch der hat es in sich, denn es ist ein ansprechend gemachter Plattformer namens *Generations Lost*.

Ihr steuert den Keptan-Krieger Monobe, der sich auf die Spurensuche nach dem Schicksal seines Volkes begibt. Dazu erkundet er verlassene Welten, die vormals bevölkert waren. Aus der 2D-Sicht klettert er durch die Szenerie und löst einfache Puzzles. Uns erinnert das Geschehen an den Klassiker *Flashback*. Zwischendurch bekämpft ihr zwar Feinde, doch der Spielfokus liegt auf der Erforschung und den 2D-Labyrinthen. Und oft genug einfach darauf, den Weg zu finden.

Besonderen Stellenwert nimmt Monobes E-Rad ein. Das ist ein Energiestrahl, der vielseitig als Waffe und Werkzeug einsetzbar ist. Zum einen könnt ihr den Strahl in ein Seil verwandeln, an dem sich euer Held hochziehen kann – *Bionic Commando* lässt grüßen. Zum anderen brezelt ihr Gegnern damit eins über oder beschießt sie. An verschiedenen Knotenpunkten aktiviert ihr außerdem Extras wie zum Beispiel eine Energiestrahl-Verlängerung.

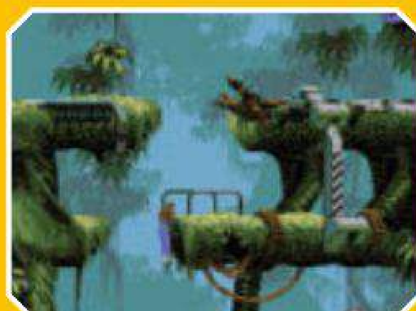
Generations Lost kam erst spät im Lebenszyklus des Mega Drive heraus (die Generation PlayStation stand damals schon vor der Tür). Kein Wunder, dass das Geschehen immer wieder an andere Produktionen wie *Another World* oder *X-Men erinnert*. Mit Letzterem teilt sich *Generations Lost* sogar einen Grafiker.

Es sind aber wohl andere Gründe, weshalb die „verlorenen Generationen“ sowohl bei Spielern als auch Kritikern unterging. Es fehlt dem Spiel an echten Alleinstellungsmerkmalen. Außerdem ist die Lernkurve sehr steil. Um durch das Abenteuer zu kommen, bedarf es viel Übung. Wer weiß, wie's geht, ist jedoch in einer Stunde durch. Dennoch lohnt sich aus unserer Sicht die Beschäftigung damit, gerade wenn ihr die bekannteren Genrekollegen mittlerweile satt habt.

Nach diesem ersten und einzigen Werk von Pacific Softscape verstreute sich das hochkarätige Entwicklerteam und half bei diversen Klassikern mit. Einige arbeiteten an *Mr. Bones*, andere (wie der Musiker Josh Gabriel) an der *Oddworld*-Serie. Designer Bruce Straley ging zu Naughty Dog und war dort für die modernen Hochkaräter *Uncharted 2* und *The Last Of Us* verantwortlich.

ALTERNATIVEN

FLASHBACK
MEGA DRIVE



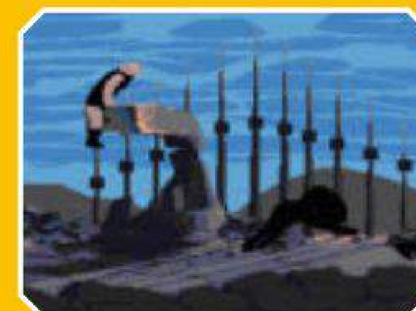
■ *Generations Lost* stibitzt sich zahlreiche Anleihen und Mechaniken aus *Flashback*, erreicht aber nie dessen Klasse. Das Plattform-Abenteuer von Delphine Software besticht mit guter Spielbarkeit, feinsten Animationen und dichter Atmosphäre.

BLACKTHORNE
SNES



■ Bevor Blizzard die Welt mit *Warcraft, Diablo, Hearthstone* und aktuell *Overwatch* eroberte, entwickelte es überzeugende Plattformer. *Blackthorne* für den Sega-Konkurrenten SNES sowie PC lässt euch blutige Schusswechsel bestehen.

HEART OF THE ALIEN
MEGA-CD



■ *Another World* gilt als Fanliebling, doch sein Nachfolger *Heart Of The Alien* für das seltene Mega-CD erhielt nie vergleichbare Lorbeeren. Zu Unrecht, denn es baut konsequent auf die Stärken des Prequels und erzählt dessen Story aus anderer Sicht.

BESONDERHEITEN



VITAL-MONITOR
■ Die pulsierende Anzeige wechselt von grün bis rot, wenn Monobes Gesundheit schrumpft. An goldenen Plattformen regeneriert sich der Held.

SCHLÄGERPROFI
■ Ihr attackiert Gegner vom Boden aus oder am Seil hängend. Hier aktiviert Monobe in dieser Pose jedoch einen Schalter.

AKKU LEER
■ Monobes E-Rad-Strahl entlädt sich bei Benutzung. Die Ladeanzeige bestimmt ebenso das Feuertempo wie die Seillänge.

ENERGIESEIL
■ Je nach Situation benutzt ihr das E-Rad auf andere Weise. Gerade dient es als Halteseil, um nicht von Pfählen aufgespießt zu werden.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

ELIMINATE DOWN

■ PUBLISHER: **SOFT VISION** ■ JAHR: **1993**

■ Dieses Shoot-em-up ist eine echte Rarität: *Eliminate Down* wurde nur in winzigen Stückzahlen für Japan sowie Südkorea produziert. Entsprechend hochpreisig sind gut erhaltene Exemplare des Mega-Drive-Titels. Das ist schade, denn die Ballerei ist grundsolide.

Die Waffen orientieren sich offensichtlich an *Hellfire*. Standardmäßig verfügt ihr über einen Vorwärtsschuss, der zu Streuprojektilen und rückwärtigen Salven hochgerüstet werden kann. Dazu sind jedoch jeweils fünf der mit „P" markierten Power-ups nötig. Der Shooter gibt euch keine Zeit zum Verschnaufen: Von allen Seiten rücken euch ständig Feindschiffe und Projektile auf die Pelle. Nicht zuletzt stecken die Zwischenbosse massig Schüsse ein.

Die grafische Kulisse überzeugt rundum, schon im allerersten Level wähnt ihr euch als Teil einer Raumschlacht mitsamt dicken Schiffen im Hintergrund. Das Geschehen führt euch schnell auf einen roten Planeten, der durch zahlreiche Raketenstellungen geschützt wird. In späteren Abschnitten trefft ihr auf wohl im Genre unvermeidliche Asteroidenfelder, aber auch auf organische Höhlensysteme. Nur der Sound schwächelt, die Chip-Musik trällert ohne Höhepunkte vor sich hin.

Angesichts des hohen Raritätsfaktors ist es schwer, *Eliminate Down* zu finden. Vielleicht wartet ihr besser ab, bis sich ein Plattformbetreiber zum Digital-Release erbarmt.





» [Mega Drive] In der zweiten Spielhälfte des ersten Levels dringt ihr in den raketenverseuchten Orbit ein.



» [Mega Drive] Die Macher hatten bei den Kulissen und Feindobjekten ein gutes Gespür für Pixeloptik.

WEITERE MEGA-DRIVE-SPIELE



» ALISIA DRAGOON

■ ENTWICKLER: **GAME ARTS**
■ JAHR: **1992**

■ Diese Kooperation zwischen Game Arts und dem Animationsstudio Gainax verwandelt euch in die Blitze schleudernde Heldin Alisia, die das Böse auf der Erde auslöschen soll. Als ständige Begleiter helfen euch verschiedene Drachen aus, die ihr auch hochzüchten könnt. Eure Haustierchen verfügen über einen eigenen Lebensenergie-Balken.



» DINO LAND

■ ENTWICKLER: **WOLF TEAM**
■ JAHR: **1991**

■ Wer liebt nicht einen gewitzten Flipper? *Dino Land* wurde von Naxat Softs *Alien Crush* und *Devil Crash* inspiriert. Es wandern jedoch kleine Dinos über den Spieltisch, die ihr mit eurer Kugel treffen sollt. Schade, dass nicht mehr Abwechslung und eine bessere Ballphysik geboten wird! Dennoch eine gute Flipper-Alternative.



» DOUBLE CLUTCH

■ ENTWICKLER: **ASCII**
■ JAHR: **1992**

■ *Micro Machines* ist bei Draufsicht-Rasereien das Maß aller Dinge. Die PAL-Produktion *Double Clutch* bietet ein wenig mehr Tiefe. Dazu gehören Wetterbedingungen, ein Schadensmodell sowie Power-ups. Allerdings verfügt *Double Clutch* nicht über das geniale Geschwindigkeitsgefühl der berühmten Vorlage.



» JUNCTION

■ ENTWICKLER: **MICRONET**
■ JAHR: **1990**

■ Konamis Automaten-Umsetzung kombiniert Labyrinth-Puzzles mit dem Zeitstress eines *Pipe Mania*: Ein roter Ball rollt unentwegt auf seinem Pfad weiter, während ihr seinen Weg mittels dreh- und tauschbaren Teilen lenkt. Das Bugsieren zum Zielpunkt ist eine echte Herausforderung – nichts für Puzzlespiel-Einsteiger!

MASTER OF MONSTERS

■ ENTWICKLER: **ISCO/OPERA HOUSE** ■ JAHR: **1991**

■ Nur wenige SystemSoft-Produktionen erschienen auch im Westen. Eine Ausnahme bildet das Strategiespiel *Masters Of Monsters*, das vom PC-88 umgesetzt wurde. Eine willkommene Abwechslung zum Action-Einerlei auf dem Mega Drive!

Genau wie in der bekannteren *Daisenryaku*-Reihe aus demselben Hause taktiert ihr rundenweise auf einem hexagonalen Spielfeld. Ihr zieht gegen den Computergegner ins Feld, nehmt Ressourcen ein, baut Einheiten und besiegt den feindlichen Kommandanten. Der Clou dabei ist die Spielthematik, denn statt Panzer und Infanteristen befehligt ihr magisch begabte Fantasy-Wesen – von Echsen über Minotauren bis zu Drachen. Jeder Truppentyp verfügt über spezielle Fertigkeiten und Schwächen. Statt Beförderungen zu erhalten, mutieren eure Einheiten durch erfolgreiche Kämpfe in eine stärkere Form. Außerdem setzt ihr Zaubersprüche ein. Ihr könnt auf einzelnen Maps gegen verschiedene Fraktionen antreten oder den Kampagnen-Modus bestreiten. *Master of Monsters* mag nicht das schönste Spiel auf dem Mega Drive sein, entwickelt aber doch einen typischen Rundentaktik-Suchtfaktor.







» [Mega Drive] Feindbegegnungen werden auf dem Kampfbildschirm ausgefochten.



» [Mega Drive] Das Taktikmenü gibt sich überaus schlicht.

RETRO STINKER

» BALL JACKS

■ ENTWICKLER: **NAMCO** ■ JAHR: **1993**

■ Bei diesem Zukunftssport fehlen jegliche Zuschauer. Uns erstaunt das nicht: Wer will schon Roboterkrabben sehen, die sich Bälle auf Fließbändern wegschnappen?



» MAN OVERBOARD!

■ ENTWICKLER: **ODYSSEUS SOFTWARE**
■ JAHR: **1994**

■ Die Amiga-Umsetzung des Puzzle-Plattformers bietet viel Stoff fürs Geld. Das Spielprinzip der 100 Levels ähnelt *Lemmings*, nur dass ihr direkt einen Helden steuert. Dieser geleitet Passagiere von einem sinkenden Schiff in Sicherheit. Letztere sind genauso dumm wie die Lemminge: Ihr müsst schnelle Entscheidungen treffen, um sie zu retten.



» POWERBALL

■ ENTWICKLER: **NAMCO**
■ JAHR: **1991**

■ Falls euch *Speedball 2* eine Spur zu hektisch ist, könnte *Powerball* der alternative Zukunftssport für euch sein. Ihr verfügt darin über mehr Ballkontrolle sowie aufladbare Schüsse. *Powerball* ist langsamer und taktischer und erinnert ein wenig an American Football: Wie dort ist das Ziel, den Ball hinter die Torlinie zu tragen oder zu werfen.



» TROUBLE SHOOTER

■ ENTWICKLER: **VIC TOKAI**
■ JAHR: **1991**

■ Bei diesem teils horizontalen, teils vertikalen Ballerspiel steuert ihr die Agentin Madison, die ihren Prinzen retten möchte. Begleitet wird sie von der unverwüstlichen KI-Partnerin Crystal, die ihr den Rücken freihält. *Trouble Shooter* bietet solide, aber nicht überragende Action, die mit ihrem kindlichen Manga-Stil einigen Charme versprüht.



» ZOOM!

■ ENTWICKLER: **DISCOVERY SOFTWARE**
■ JAHR: **1990**

■ In diesem ungewöhnlichen Denkspiel steuert ihr den drolligen Mr. Smart. Er soll jeweils alle Quadrate des Spielfelds aktivieren, indem er deren vier Seiten umkreist. Dabei stellen sich ihm bunte Gegner in den Weg, die ihn aufhalten und freigeschaltete Felder wieder blockieren. Gut, dass ihr über die Rivalen hüpfen und sie mit Gummibällen bekämpfen dürft!

EXPERTEN-WISSEN

Disney

Seit Anfang der 80er Jahre erfreut Disney nicht nur Film- und Fernsehfans, sondern mischt auch auf dem Markt der Videospiele mit. Retro Gamer gibt euch einen Überblick über die wichtigsten Spiele des Micky-Maus-Konzerns.



Walt Disney und der von ihm gegründete Konzern hatten schon immer einen guten Riecher für erfolgreiche Geschäfte: Der größte Meilenstein war 1937 die Veröffentlichung von *Schneewittchen und die sieben Zwerge,* Walts erstem abendfüllenden Zeichentrickfilm. Die meisten Menschen werden bei Walt Disney allerdings vor allem an seine größte Erfindung denken: Micky Maus. Jener Cartoon-Charakter war es auch, der die Hauptrolle in Disneys erstem Videospiel spielte. *Mickey Mouse* erschien 1981 für Nintendos Game-and-Watch-Serie. Es sollte der Anfang einer ganzen Reihe von Disney-Lizenztiteln sein.

Zur Filmvorlage *Tron* erschienen bereits ein Jahr später mehrere *Tron*-Titel für Atari 2600, Mattel Intellivision sowie für die Spielhalle. 1983 kehrte Disney mit *Mickey Mouse in the Great Outdoors* für Atari 8-Bit wieder zum Maskottchen zurück. Daraufhin folgte bald *The Sorcerer's Apprentice* für Atari 2600. Die bekannteste Maus der Welt hatte einen guten Start hingelegt, doch auch eine gewisse Ente wollte digital in die Wohn- und Kinderzimmer: Donald Duck trat erstmals 1984 mit der Minispiel-Sammlung *Donald Duck's Playground* auf die Spielebühne und legte 1988 mit *Donald's Alphabet Chase* nach.



» [Atari 2600] Eines der ersten Micky-Maus-Spiele auf einer Heimkonsole war *The Sorcerer's Apprentice.*



» [NES] Der Klassiker *DuckTales* wurde 2013 als Remastered-Fassung neu aufgelegt.

Eines der für die Fans bis heute denkwürdigsten Spiele war jedoch *DuckTales*, das 1989 für NES und ein Jahr darauf für Game Boy veröffentlicht wurde. Das Spiel ließ euch als Dagobert Duck auf Schatzsuche gehen. Es fing die Zeichentrick-Vorlage perfekt ein. Der Nachfolger *DuckTales 2* konnte qualitativ allerdings nicht ganz an den ersten Teil anknüpfen.

Einen Höhepunkt erreichte die Ära der Disney-Spiele in den 90er Jahren. *Goofy's Railway Express* für den Amiga, Commodore 64 und DOS konnte auch jene Spieler überzeugen, die sonst nicht viel mit Zügen am Hut hatten, während Chip und Chap in *Chip and Dale Rescue Rangers* auf dem NES unterwegs waren. Letzteres erhielt drei Jahre später eine Fortsetzung. Auch Micky Maus feierte ein großes Comeback: *Castle of Illusion* erschien 1990 zuerst für Mega Drive und anschließend für Game Gear und Master System. Bei der 8-Bit-Version handelte es sich um ein völlig anderes Spiel – das von vielen sogar als das bessere angesehen wird.

1991 kamen gleich mehrere Spiele von Disney. *Fantasia* für das Mega Drive war enorm hübsch, aber auch enorm schwierig. Inhaltlich orientierte es sich an dem gleichnamigen Filmklassiker. Im selben Jahr fand Micky Maus auf den Game Boy. Im Hüpfspiel musstet ihr vorrangig Leitern hinaufklettern und Schlüssel sammeln, um in den nächsten Levelabschnitt zu gelangen. In Japan erschienen vier ▶

»Ich schaute mir bei Disney die ersten fünf Minuten des Films an, und die Sache war klar.«

LOUIS CASTLE

WICHTIGE DISNEY-LIZENZEN

Jeder Disney-Fan sollte diese Spiele kennen.



ALADDIN | MEGA DRIVE

■ Die Umsetzung des Kinofilms enthält alle wichtigen Zutaten, die ein Klassiker benötigt. Ob ihr nun die Mega-Drive-Fassung von Virgin oder die eigenständige SNES-Version von Capcom spielt: Sie lohnen sich beide und fangen den Flair der Zeichentrick-Vorlage toll ein.



LUCKY DIME CAPER | MASTER SYSTEM

■ Dieser Seitwärtsscroller mit Donald Duck ist ein echtes Juwel. In *Lucky Dime Caper* zieht der mürrische Enterich los, um seine Neffen zu retten. Als Waffe dient ihm dabei ein Hammer. Ein absoluter Pflichtkauf für Besitzer eines Master System oder eines Game Gear!



CASTLE OF ILLUSION | MEGA DRIVE

■ Wenn sich Minnie in Gefahr befindet, fackelt Micky nicht lange und begibt sich auf eine Rettungsaktion. Bei den Versionen für Mega Drive und Master System sowie Game Gear handelt es sich um unterschiedliche Spiele – doch beide sind ohne Weiteres eine Empfehlung wert.

▶ Fortsetzungen, die sich jedoch kaum vom ersten Teil unterschieden. Mit *Mickey's Dangerous Chase* bekam der Game Boy ein weiteres empfehlenswertes Spiel mit Micky. Die Disney-Maus war zu dieser Zeit auch gleich mit mehreren Lernspielen auf Amiga und DOS-PC vertreten, zu denen etwa *Mickey's 123: The Surprise Party* sowie *Mickey's Memory Challenge* aus dem Jahr 1993 gehörten.

Mit *Käpt'n Balu* (im englischen Original: *Talespin*) wurde ab 1991 eine weitere Disney-Zeichentrickserie umgesetzt, dieses Mal für NES, Game Boy, TurboGrafx 16, Game Gear und Mega Drive – Letztere ist übrigens die beste Fassung. Bei *The Little Mermaid* durftet ihr Meerjungfrau Arielle durch das Meer lotsen. Das NES-Spiel kam aber nicht annähernd an das Sega-Vorbild *Ecco The Dolphin* heran.



» [Mega Drive] In *Mickey Mania* treffen Plattformer und klassische Micky-Cartoons aufeinander.

Auch Donald Duck mischte in dieser Phase mit: In *Lucky Dime Caper* für Master System und Game Gear von 1991 geht ihr mit Donald auf Weltreise, um seine Neffen zu retten. Ihren nächsten Auftritt hatte die tollpatschige Ente in *Quackshot* für das Mega Drive. 1993 kehrte Donald in *Deep Duck Trouble* auf das Master System zurück, das qualitativ allerdings nicht mit *Lucky Dime Caper* mithalten konnte.

Der Superheld Darkwing Duck bekam im gleichnamigen Spiel ebenfalls ein eigenes Abenteuer für NES und Game Boy spendiert. Freunde klassischer Disney-Charaktere und insbesondere Goofy spielten derweil *Goof Troop*, das auf der TV-Serie basierte und RPG-Elemente enthielt. *Goofy's Hysterical Tour* für Mega Drive war ein weiterer ordentlicher Plattformer.

Ihr fragt euch, was Micky in dieser Zeit getrieben hat? Unser Mäuserich erlebte 1992 im tollen *Land of Illusion* neue Jump-and-run-Abenteuer auf Master System sowie Game Gear. Auf dem Mega Drive schloss Micky im selben Jahr eine Partnerschaft mit Donald Duck: Zusammen mussten sie aus der *World of Illusion* entkommen, einer verzauberten Welt.

ZEITSTRAHL

1981 | TRON: DEADLY DISCS

■ Als eines der ersten lizenzierten Disney-Spiele erschien das exzellente *Tron* für das Intellivision. Später kam es auch für Atari 2600 und Aquarius.

1981 | MICKEY MOUSE (GAME AND WATCH)

■ In diesem vergleichsweise einfachen Spiel müsst ihr mit Micky Eier auffangen, bevor sie auf den Boden fallen. Von diesem Game-and-Watch-Spiel erschienen zwei Fassungen.

1981 | THE SORCERER'S APPRENTICE

■ Micky träumt davon, Zauberlehrling zu werden, und richtet dabei Chaos an. Fangt schnell wieder alle Besen ein.

1983 | DISCS OF TRON

■ Ein weiteres Spiel im *Tron*-Universum und das zweite für die Spielhalle. Um es zu meistern, müsst ihr gute Reflexe beweisen.



WORLD OF ILLUSION | MEGA DRIVE
■ In diesem Plattformer könnt ihr entweder als Micky oder als Donald antreten. Eure Wahl für Maus oder Ente wirkt sich ein wenig auf das Gameplay aus, doch mit jedem der beiden Charaktere müsst ihr diverse Welten durchqueren, um letztlich zu entkommen.



KINGDOM HEARTS | PS2
■ Eigentlich könnte man meinen, dass die Mischung aus Squaresoft-typischem Rollenspiel und der Disney-Welt nicht funktioniert. Doch *Kingdom Hearts* beweist das Gegenteil und schickt euch in RPG-Manier auf eine Reise zu Schauplätzen aus *Alice im Wunderland* und *Aladdin*.

»Wir hatten keinen Zugriff auf Zeichnungen von *Das Dschungelbuch.*«

DAVID BISHOP



» [Mega Drive] ***Der König der Löwen*** **entstand beim *Command & Conquer*-Studio Westwood.**

1993 begab sich Micky dann erneut solo auf die Reise. In *Disney's Magical Quest* rettete er seinen treuen Hund Pluto und stoppte den bösen King Pete. Der Nachfolger *Disney's Magical Quest 2*, auch bekannt als *Great Circus Mystery*, war als Micky und Minnie auch kooperativ spielbar. Auf dem Game Boy musstet ihr in *Mickey Mouse V: Zauberstäbe* Bilder eurer Freunde aus Kristallen extrahieren, in *Mickey's Safari in Letterland* (NES) stand wieder spielerisches Lernen auf dem Stundenplan.

Dann kam einer der größten Disney-Videospielknaller: 1993 veröffentlichte Virgin das beeindruckende *Aladdin*, das sowohl mit seinen grandiosen Animationen als auch seinen spielerischen Qualitäten die Aufmerksamkeit auf sich zog. Kurz darauf folgte *Das Dschungelbuch*. David Bishop, einer der Designer, erzählt uns von dessen Entstehungsgeschichte: „Ich war sowohl an *Aladdin* als auch *Das Dschungelbuch* beteiligt, ferner noch an *Pinocchio* und *Der König der Löwen*. Wir hatten keinerlei Zugriff auf Zeichnungen aus *Das Dschungelbuch*. Alle damals Beteiligten waren schon gestorben, wir mussten also von vorn anfangen. Wir hatten die Rechte für die SNES- und Mega-Drive-Versionen, sie entstanden parallel. Die Charakter-Designer und Grafiker waren sehr talentiert. Wir schauten uns den Film Tausende Male an und stückelten Szenen wie die mit King Louie auf. Jeder arbeitete an einem anderen Part."

Für das Design der Levels trafen sich die Entwickler regelmäßig zum Brainstorming. „Wir wollten einen vertikal scrollenden Wasserfall, den man hinaufklettern sollte", erinnert sich David. „Das Design entstand zuerst auf dem Papier und wurde danach in das Spiel übertragen. Wenn es zu einfach oder zu schwierig war, wurden Plattformen verschoben. Wir saßen alle gemeinsam im Raum, während Dave Perry neue Versionen erstellte." Die Entwicklung des Spiels habe neun Monate gedauert, fügt David an.

1994 stand mit *Der König der Löwen* der nächste Disney-Hit an. Der Westwood-Designer Louis Castle erklärt, wie seine Firma mit dem Spiel beauftragt wurde: „Virgin hatte gerade erst viel Erfolg mit *Aladdin* für Mega Drive und NES gehabt. Daher kam Disney auf Virgin zu und fragte sie, ob sie eine Umsetzung zu *Der König der Löwen* machen wollten. Der Film war noch nicht draußen, und Virgin war bis oben hin beschäftigt. Martin Alper, Virgins CEO, fragte mich, ob Westwood Interesse an dem Spiel hätte. Ich schaute mir bei Disney die ersten fünf Minuten des Films an, und ▶

1984 | MICKEY'S SPACE ADVENTURE
■ In dem Grafik-Adventure von Roberta Williams stolpert Micky über ein Raumschiff und wird von den Aliens auf die Suche nach Kristallstücken geschickt.

1987 | MICKEY MOUSECAPADE
■ Micky soll ein junges Mädchen vor diversen bösen Buben beschützen. Das Mädchen entpuppt sich als Alice aus *Alice im Wunderland*.

1988 | MICKEY MOUSE
■ Nur wenn Micky alle Geister in den Levels umgeht und die nötigen Schlüssel aufsammelt, findet er den Ausweg.

1989 | DUCKTALES
■ Auf der Suche nach Schätzen, die der reichsten Ente der Welt noch mehr Reichtum schenken, bereist Onkel Dagobert die ganze Welt und den Mond.

1990 | CASTLE OF ILLUSION
■ Die böse Mizrabel hat Minnie entführt und möchte ihre Jugend stehlen. Keine Frage: Micky eilt als Retter in der Not herbei.

MAGISCHE ZUTATEN

Mit diesem Rezept wurden viele Disney-Spiele zu Klassikern.

TOLLE ANIMATIONEN
■ An den schicken Animationen in Disney-Spielen waren ab und an Disney-eigene Zeichner beteiligt.

GUTES SPIELDESIGN
■ Ob nun gezielt platzierte Plattformen oder atemberaubende Schauplätze: Disney-Spiele überzeugten oft durch durchdachtes Design, für das die besten Entwickler verantwortlich zeichneten.

EINGÄNGIGE STEUERUNG
■ Ein Spiel mag noch so genial aussehen: Richtig gut wird es erst, wenn sich der Charakter direkt und intuitiv steuern lässt.

UNAUFDRINGLICHE HINTERGRÜNDE
■ Bei der Grafik und den Hintergründen wollte Disney auch in Spielen mit ihren Filmvorlagen mithalten. Diese durfte sich jedoch nie in den Vordergrund drängen.

SAMMELGEGENSTÄNDE
■ In den meisten Disney-Spielen könnt ihr irgendetwas aufsammeln. Die Äpfel in *Aladdin* dürft ihr als Waffe einsetzen.



» **[Game Boy Color] *Mickey's Racing Adventure* war eines der besseren Lizenzspiele auf dem Nintendo-Handheld.**

▶ die Sache war klar." Louis und sein Team arbeiteten sowohl an der SNES- als auch der Mega-Drive-Fassung. Er erinnert sich: „Als Spieler gab ich der SNES-Version den Vorrang, aber mehr beeindruckt war ich von der Mega-Drive-Umsetzung. Es war echt hart, die Hardware-Grafikmodi des SNES auf das Mega Drive zu übertragen."

Im Gespräch geht Louis auf das Design ein: „Die Schauplätze orientierten sich am Film, der jedoch noch nicht fertiggestellt war. Als wir mehr Infos und eine Liste möglicher Feinde hatten, dachten wir über die Größe, die Herausforderungen und Belohnungen nach. Daraufhin entstand ein Konzeptlevel mit Skelett-Charakteren. Die Größe der Levels wurde an Simbas Fähigkeiten angepasst, die Schauplätze gaben das Design der Plattformen vor." Zur Handlung ergänzt Louis: „Um *Der König der Löwen* als Spiel umzusetzen, fand ich es am sinnvollsten, den Spieler die komplette Geschichte von Simba erleben zu lassen. Das Spiel auf seine Kindheit oder die Zeit als erwachsener Löwe zu begrenzen wäre falsch gewesen."

Die Animationen entstanden in Zusammenarbeit mit Disney-Zeichnern. Ziel sei es gewesen, die bestmögliche optische Qualität aus den technisch limitierten Konsolen herauszuholen: „Disney erstellte für uns einige Animationen, die wir scannten und aus ihnen Frame für Frame Sprites erstellten. Jeder Charakter, jeder Hintergrund, jeder Audioclip musste von Disney abgenommen werden."

Die Entwicklungsphase von *Der König der Löwen* lief von Januar 1994 bis Juli desselben Jahres. Dabei gab es gleich mehrere Herausforderungen zu bewältigen, fasst Louis zusammen: „Wir hatten ein kleines Team und nur wenig Zeit. Außerdem war der Film noch nicht fertig, und der Zugriff auf Vorlagen von Disney war aufgrund von Sicherheitsbedenken nur begrenzt." Letztlich seien die Entwickler in die Animation-Studios von Disney nach Florida umgezogen, berichtet Louis. „Wir schufteten während des kompletten Projekts an sechs bis sieben Tage pro Woche. Es war toll, an so einem Werk für Disney arbeiten zu dürfen. Wir waren Teil der bis dahin größten Zeichentrick-Produktion der Geschichte. Wo man nur hinsah, sah man *Der König der Löwen*."

Abseits der großen Filmumsetzungen gab es auch weitere Spiele ohne direkte Vorlage von Disney. 1994 kam *Mickey's Ultimate Challenge* heraus, in dem Mickey oder Minnie das Rätsel hinter mehreren mysteriösen Erdbeben aufdecken mussten. Im selben Jahr erschien *Mickey Mania*, das ursprünglich zum 65. Geburtstag der Maus im November 1993 geplant gewesen war. In dem SNES- und Mega-Drive-Titel durftet ihr einige klassische Cartoons in Sidescroller-Ma-

1991 | FANTASIA
■ Aufgrund der tollen Filmmusik hätte es so ein tolles Spiel werden können. Die Hüpfspiel-Elemente sind jedoch unterer Durchschnitt.

1991 | LUCKY DIME CAPER
■ Gundel Gaukeley hat Tick, Trick und Track entführt sowie Dagoberts Glückstaler gestohlen. Donald geht aufs Ganze.

1991 | QUACKSHOT
■ Der Hüpfer mit Donald und seiner Saugglocken-Kanone ist eine tolle Alternative zu *Castle of Illusion*.

1992 | LAND OF ILLUSION
■ Micky Maus erwacht in einem verzauberten Königreich. Dort muss er mehrere magische Kristalle finden.



» [SNES] Das grafisch famose *Toy Story* vermischte mehrere Genres.

nier nacherleben. 1995 folgte der letzte Teil der *Illusion*-Reihe für Master System und Game Gear. Anders als bisher konntet ihr eure Gegner in *Legend of Illusion* nicht mehr durch Draufhüpfen erledigen, sondern musstet sie mit einem Stück Seife ausschalten. Neben den klassischen Plattformer-Einlagen bot das Spiel auch kleinere Rätsel. Ebenfalls 1995 erblickte *Magical Quest 3* von Capcom das Licht der Welt.

Um Micky nicht alleine das Feld zu überlassen, entstanden parallel gleich zwei Spiele zu *Die Schöne und das Biest*. In einem der beiden durchstreifte man in Jump-and-run-Manier als Biest das Schloss und seine Umgebung. In der zweiten Umsetzung stand die schöne Belle im Mittelpunkt. Auch Timon und Pumba aus *Der König der Löwen* erhielten mit *Timon and Pumba's Jungle Games* ihr eigenes Spiel. Der Spaß hielt sich in den gerade mal drei enthaltenen Minigames in Grenzen.

Donald Duck war der Hauptcharakter in *Maui Mallard in Cold Shadow* aus dem Jahr 1996. Es war ein brauchbares Hüpfspiel, ▶



» [Mega Drive] *Quackshot* war qualitativ auf einem Level mit *Castle of Illusion*.

»Disney hatte auf alles ein Auge und unterstützte uns sehr.«

DAVE PERRY

EIN TRAUM WIRD WAHR

Wir sprachen mit dem bekannten Entwickler Dave Perry über *Aladdin*.



RG: Wie seid ihr an die *Aladdin*-Lizenz gekommen?

DP: Wir waren gerade mit *Cool Spot* fertig. Als Nächstes stand *Das Dschungelbuch* für Disney an. Ich war sehr glücklich über unseren Fortschritt, die Animationen von Mogli waren großartig, die Hintergründe waren das Beste, was wir je gemacht hatten. Dann schloss Sega, der Publisher von *Cool Spot*, einen Deal mit Virgin für *Aladdin* ab. Um rechtzeitig zum Film fertig zu sein, ließen wir bei *Dschungelbuch* alles fallen. Es war die härteste Zeit meiner Karriere, aber wir haben es hinbekommen.

RG: Wie lange dauerte die Entwicklung und was war die größte Herausforderung?

DP: Wenn ich mich richtig erinnere, brauchten wir nur ein paar Monate. Durch *Das Dschungelbuch* waren wir gerade in Übung und hatten schon einen laufenden Code. Die wunderschönen handgezeichneten Animationen bekamen wir direkt von Disney, wir mussten sie nur noch in die Engine einbauen. So schnell haben wir sonst nie ein Spiel entwickelt. Ich habe im Auto auf dem Parkplatz geschlafen, weil ich zu müde zum Heimfahren war.

RG: Was waren die größten Unterschiede zwischen den SNES- und den Mega-Drive-Fassungen?

DP: Disney hat sich stark in das Design eingemischt, deswegen sind sich die Spiele vermutlich ähnlich. Kontakt zu dem SNES-Team hatten wir jedoch keinen. Irgendwann muss ich es mal auf dem SNES spielen.



RG: Wie viel Einfluss hatte Disney auf das Spiel?

DP: Sie hatten auf alles ein Auge und unterstützten uns viel. Ich denke, *Aladdin* war zu diesem Zeitpunkt ihre engste Zusammenarbeit mit einem externen Team. Das war Jeffrey Katzenberg zu verdanken. Als er Disney verließ, ging sein Elan leider mit ihm.

RG: Hast du noch eine interessante Anekdote zur Entwicklung von *Aladdin*?

DP: Alles war typisch Disney. Beim Presse-Launch-Event stieg ich auf der falschen Etage aus dem Aufzug und befand mich plötzlich in einem Flur mit zahlreichen *Aladdin*-Charakteren, die auf den Start ihrer Tanzperformance warteten. So einen großen Launch hatte es bis dahin noch nicht gegeben. Ich merkte sofort, was es bedeutet, mit einem großen Konzern zusammenzuarbeiten, der sein Projekt zu 110 Prozent unterstützt.

1992 | WORLD OF ILLUSION
■ Auch hier sollt ihr aus einer fremden Welt entkommen. Ihr spielt wahlweise als Micky Maus oder als Donald Duck.

1993 | DUCK TALES 2
■ Als Dagobert Duck eine alte Schatzkarte seines Vaters entdeckt, begibt er sich gleich auf die Suche.

1993 | ALADDIN
■ Wie im Film schlagt ihr euch durch die Straßen von Agrabah und braust mit eurem fliegenden Teppich durch die Lüfte.

1993 | DEEP DUCK TROUBLE
■ Erneut zieht ihr mit Donald los. Dieses Mal befinden sich allerdings nicht seine Neffen, sondern Dagobert in Gefahr.

1993 | GOOF TROOP
■ Karlo und Karlo Junior wurden von einem Raumschiff entführt. Ihr rettet sie als Goofy oder als Max.

DIE VERRÜCKTESTEN DISNEY-LIZENZEN



MICKEY'S CROSSWORD PUZZLE MAKER | DOS

■ Diese Lernsoftware war im Grunde genau das, was sie sein wollte: Aus acht Vorlagen erstellte man seine eigenen Kreuzworträtsel, um anschließend Goofy, Donald sowie Micky zu zeigen, wie schlau man wirklich ist.



MICKEY'S JIGSAW PUZZLES | DOS

■ Weil es so schön ist, gleich ein weiterer Titel aus dem Lernbereich. In *Mickey's Jigsaw Puzzles* galt es, ganz normale Puzzles mit Disney-Motiven zusammenzubauen. Als Belohnung durftet ihr euch die Bilder anschließend sogar ausdrucken – na, wenn das mal kein Ansporn ist!



MICKEY'S ADVENTURES IN NUMBERLAND | NES

■ In diesem Jump-and-run sammelt ihr unterwegs Zahlen auf und müsst am Ende der fünf Levels jeweils eine mathematische Gleichung lösen. Sterben könnt ihr übrigens nur auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

▶ konnte aber nicht die Magie vorheriger Spiele entfachen. Noch im selben Jahr kam *Toy Story* für SNES und Mega Drive. Insbesondere die Hardware der Sega-Konsole wurde hier bis aufs Äußerste ausgereizt.

1999 machte die Disney-Maschinerie mit *Magical Tetris Challenge* (für diverse Systeme) selbst vor einem Tetris-Klon nicht halt. Auf Game Boy Color erschien zu dieser Zeit das überraschend unterhaltsame *Mickey's Racing Adventure*, während Fans von 3D-Plattformern auf PlayStation, N64 und Dreamcast mit *Toy Story 2* bedacht wurden.

Zum Jahrtausendwechsel schien Disney die Frische der vorherigen Dekade verloren zu gehen. *Disney's Quack Attack* ließ jeglichen Geist der früheren Donald-Duck-Spiele vermissen, *Walt Disney's Magical Racing Tour* war nicht mehr als ein schwacher *Mario Kart*-Abklatsch. Besser wurde es erst, als Rare bei *Mickey's Speedway USA* die Ruder in die Hand nahm und mit diesem ein sehr gutes N64-Rennspiel ablieferte. Tanzfreunde durften zudem mit dem gelungenen *Dance Dance Revolution* ihr Können auf der Tanzmatte beweisen.

Über *Goofy's Funhouse* auf der PlayStation hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens, *Disney's Extremely Goofy Skateboarding* aus dem Jahr 2001 hingegen war überraschend spaßig. Eine abstruse und unerquickliche Mi-



» [PS2] *Kingdom Hearts* ist ein tolles Crossover aus Disney und *Final Fantasy*.



» [N64] *Mickey's Speedway USA* von Rare war einer der besseren *Mario Kart*-Klone.

1994 | MICKEY MANIA

■ Micky reist in die Vergangenheit, um seine alten Cartoons neu zu erleben, darunter auch Steamboat Willie.

1995 | LEGEND OF ILLUSION

■ Im letzten Teil der Illusion-Reihe wird Micky zum König ernannt. Seine Aufgabe: das Königreich retten.

1993 | DAS DSCHUNGELBUCH

■ Das Spiel basiert auf Schlüsselszenen des Films, in denen Mogli diversen Gefahren ausgesetzt ist.

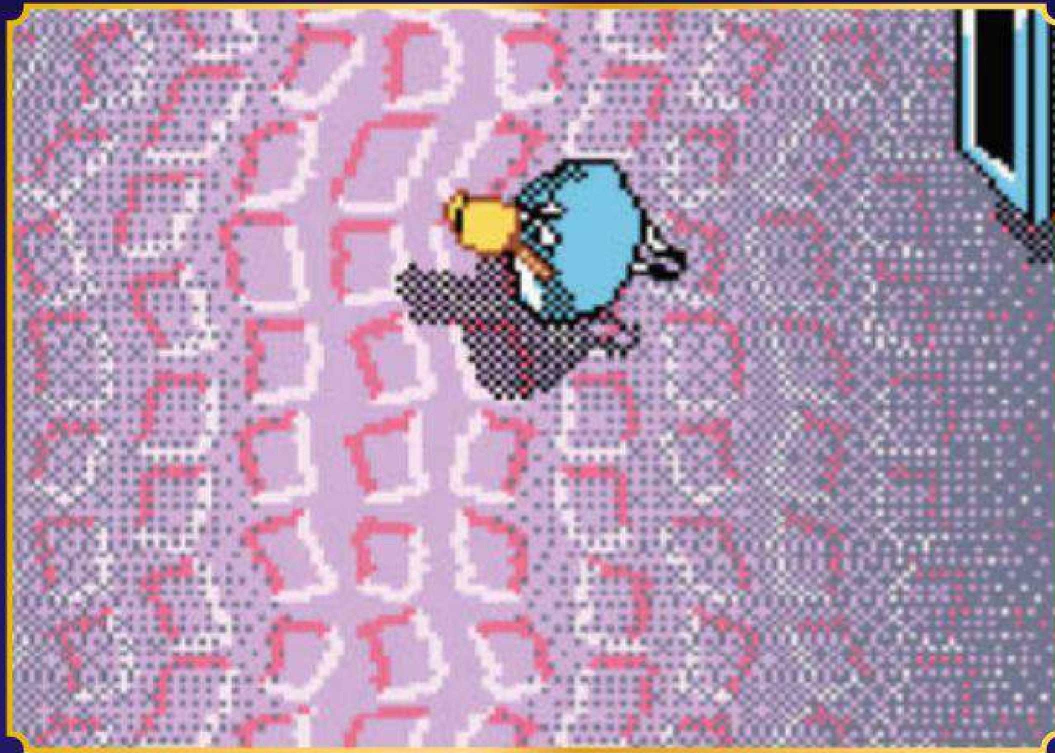
1994 | DER KÖNIG DER LÖWEN

■ Diese formidable Filmumsetzung lässt euch vom jungen Simba zum mächtigen König der Löwen heranwachsen.

1996 | PINOCCHIO

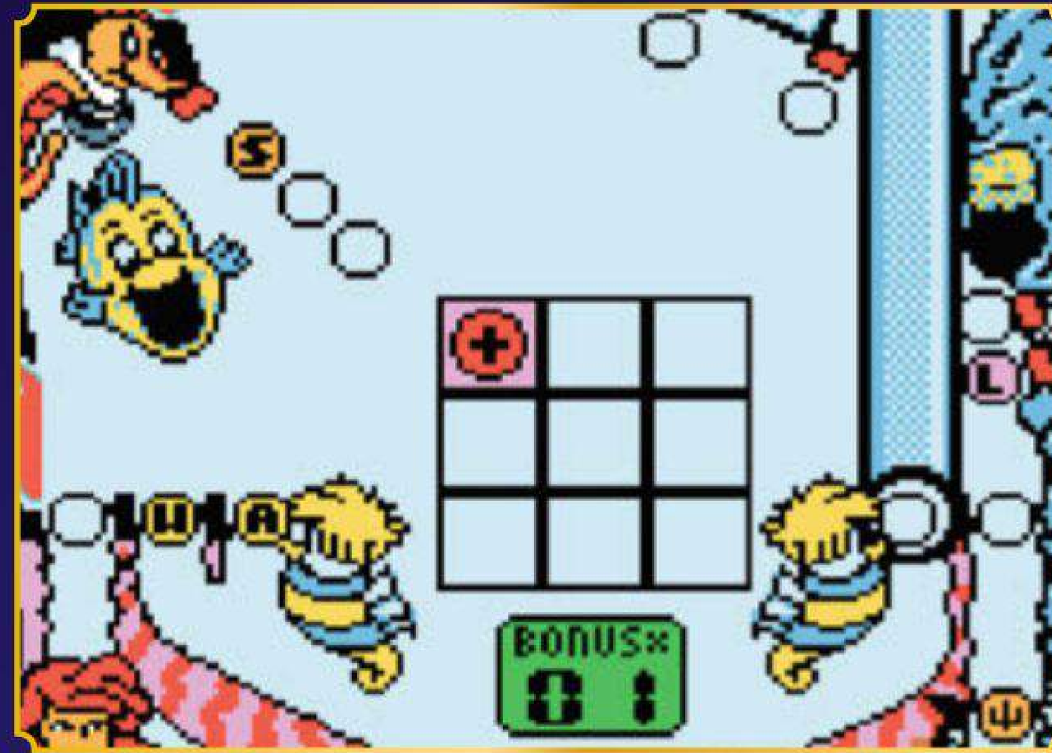
■ Die Umsetzung zu Pinocchio folgt der Handlung des Zeichentrick-Klassikers aus dem Jahr 1940.

Die Disney-Welt bietet genug Platz für Kuriositäten.



ALICE NO PAINT ADVENTURE | SNES

■ Um der Story in dem Japan-exklusiven SNES-Titel zu folgen, müsst ihr auf Alice klicken. Und um genau zu sein, ist das auch schon eure einzige Aufgabe. Immerhin sieht es recht hübsch aus und nimmt sich liebevoll der Vorlage an. Wäre es jetzt nur etwas mehr Spiel…



THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY | GAME BOY

■ Flipper-Spiele gibt es viele – doch nur hier dürft ihr die Kugeln in der Welt von *Arielle* rollen lassen. Auf den Tischen begegnen euch, wie zu erwarten, viele Charaktere aus der Vorlage, nur das Spiel taugt nichts.

»Die wunderschönen handgezeichneten Animationen bekamen wir direkt von Disney.«

DAVE PERRY

schung aus Flipper und Arielle gab es auf dem GBC mit *Little Mermaid 2: Pinball Frenzy*. Auch *Schneewittchen und die sieben Zwerge* für GBC enttäuschte. Es war auf eine sehr junge Zielgruppe ausgerichtet und daher viel zu simpel.

Besserung trat 2002 ein. In diesem Jahr brachte Square das phänomenale *Kingdom Hearts* für die PS2 auf den Markt. Das Action-RPG vermischte Charaktere aus *Final Fantasy* sowie der Disney-Welt und brachte Disney auf Konsolen wieder ins Gespräch. Noch auf der PS2 folgte eine Fortsetzung, ein dritter Teil befindet sich aktuell in Entwicklung. Darüber hinaus versuchte sich Disney an diversen Sport-Titeln mit Micky und seinen Freunden, die mal mehr, mal weniger gut ankamen. Exklusiv für den GameCube erschienen 2002 das kuriose *Disney's Magical Mirror* und 2003 *Disney's Hide and Seek*. Donald Duck durfte in *Disney's PK: Out of the Shadows* auf PS2 und GameCube wieder ran.

Ein Spiel, das 2006 von vielen zu Unrecht übergangen wurde, war *Kim Possible's: What's the Switch* auf PS2. Dem Jump-and-run wurde unter erwachsenen Spielern wohl vor allem seine Vorlage zum Verhängnis. 2009 war es mit *Küss den Frosch* für DS und Wii mal wieder Zeit für einen echten Flop, während *Toy Story 3* mit seiner Mischung aus Story-Mode und der Playbox-Arena zumindest für Fans des Films eine Empfehlung wert war. Mit *Epic Mickey* auf der Wii (immerhin aus der Feder von Urgestein Warren Spector) hatte Disney dann wieder ein richtig heißes Eisen im Feuer – zumindest theoretisch, denn in den Verkaufszahlen spiegelte sich die hohe Qualität nicht wider. Dem Nachfolger für Wii U, Xbox 360 und PS3 erging es nochmals schlechter, kurz darauf wurde Spectors Studio geschlossen.

2013 war ein Jahr für Klassiker-Freunde: Sowohl *DuckTales* als auch *Castle of Illusion* wurden in hochwertigen Remastered-Fassungen für Xbox 360 und PlayStation 3 neu aufgelegt. Ebenfalls in diesem Jahr ging *Disney Infinity* an den Start, das das Konzept von *Skylanders* kopierte und wie dieses Spielzeugfiguren im Handel anbot, die man über ein Portal im Spiel zum Leben erwecken konnte. 2016 schloss Disney jedoch die verantwortlichen Avalanche Studios und stellte *Disney Infinity* ein – es hatte gegen *Skylanders* und *Lego Dimensions* den Kürzeren gezogen. Gleichzeitig entschloss sich der Konzern, fortan nicht mehr als Publisher für Spiele aufzutreten. Wie es fortan im Bereich der Disney-Spiele – abseits von *Kingdom Hearts 3* und Filmumsetzungen – weitergeht, steht aktuell in den Sternen. *





» [PS3] Obwohl es erst 2013 gestartet, ist *Disney Infinity* seit 2016 schon wieder Geschichte.

2000 | MICKEY'S RACING ADVENTURE

■ Der Rare-Titel vermengt geschickt Rennspiel-Elemente mit Puzzle-Ansätzen.

2002 | KINGDOM HEARTS

■ Was passiert, wenn man Disney mit *Final Fantasy* kreuzt, zeigt dieses actionreiche RPG – es funktioniert ausgezeichnet!

2005 | KINGDOM HEARTS II

■ Die Fortsetzung von *Kingdom Hearts* erweitert das Konzept um eine tolle Story, brandneue Charaktere sowie Minispiele.

2010 | EPIC MICKEY

■ Von der Entwicklerlegende Warren Spector stammt dieser 3D-Plattformer, in dem Micky die trostlose Welt mit Farbe füllen soll.

2013 | DISNEY INFINITY

■ Auch Disney wollte in der „Toys to Life"-Sparte mitmischen. Mittlerweile wurde die *Infinity*-Reihe komplett eingestellt.

Tusker

Zur einer Zeit, in der System 3 als Spezialist für Ninja-Action galt, ließ sich der Hersteller von *Indiana Jones* inspirieren. So wurde das epische Heimcomputer-Abenteuer *Tusker* geboren.



Fakten

- » **PUBLISHER:** SYSTEM 3
- » **ENTWICKLER:** SYSTEM 3
- » **ERSCHIENEN:** 1989
- » **PLATTFORM:** DIVERSE
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Meilensteine

LAST NINJA
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

IK+
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

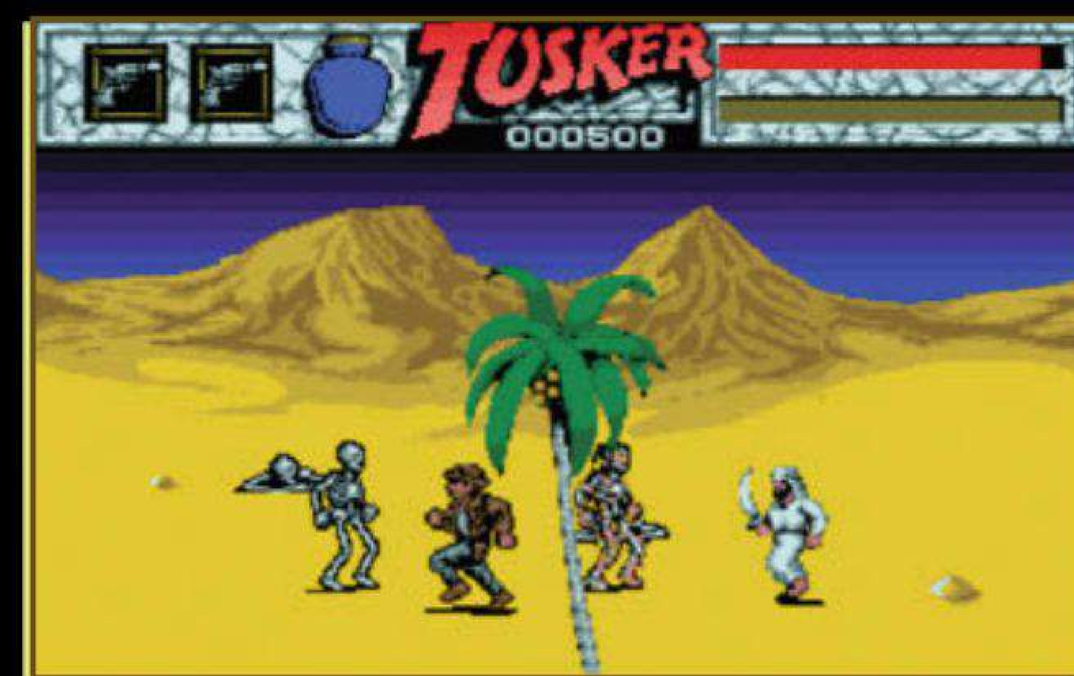
MYTH: HISTORY IN THE MAKING
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1989

In diesem grafisch opulenten Action-Adventure erkundet ihr als unerschrockener Schatzsucher einen Dschungel, unterirdische Höhlen und antike Tempel. Jeder Bildschirm steckt voller Überraschungen – oft lauern euch Gegner auf, die ihr aber mit zahlreichen Waffen niederstreckt. Außerdem ist eure Kombinationsgabe bei objektbasierten Rätseleinlagen gefragt.

Trotz dieses ambitionierten Ansatzes steht *Tusker* bis heute im Schatten der erfolgreicheren Action-Reihe *Last Ninja* aus demselben Hause. Seine Geschichte begann 1987, als Duncan Meech von Palace Software zu System 3 wechselte. Dort stieß er zu den Entwicklergrößen John Twiddy, Hugh Riley und Mev Dinc, die für die legendären drei Episoden von *Last Ninja* verantwortlich zeichneten. Meech erinnert sich an die Anfangszeit: „Ich kam zu System 3, als sie noch in einem Vorort in Watford heimisch waren. Genau dort entwickelte John Twiddy die *Ninja*-Teile. Noch klarer erinnere ich mich jedoch an den Spielautomaten von *R-Type* in der Garage."



» **[C64] Das Duell mit Beduinen unterstreicht die Parallelen zu *Indiana Jones*.**



» **[Atari ST] Die ST-Umsetzung gleicht mit ihrer Comic-Optik dem Amiga-Port.**

Der neue Mitarbeiter sollte jedoch weder Ninja-Action noch Shoot-em-ups programmieren. Stattdessen konfrontierte ihn Chef Mark Cale mit der Idee eines kultigen Archäologie-Helden. „Das Setting und der Hauptdarsteller waren klar an ‚Jäger des verlorenen Schatzes' angelehnt. Marks Inspiration stammte ausschließlich von diesem Film", so Duncan. System 3 wollte sich von ihrem Ninja-Spiel-Image lösen, dazu erschien ein mystisches Schatzsucher-Abenteuer ideal.

Bevor es losging, stand der Firmenumzug in den Londoner Stadtteil Pinner an. Laut dem britischen Spielemagazin *ACE* kämpften die Angestellten anfangs mit elektrostatischer





» [ZX Spectrum] Die Spectrum-Fassung stammt von Bob Pape, der auch *R-Type* umsetzte.

» System 3 entwickelte hochwertige Produkte und keine Schleuderware. « DUNCAN MEECH

Aufladung des Teppichs und damit der Angestellten, die angeblich sogar die SID-Chips der C64-Geräte durchschmorte. Bastler kennen das Problem: Eine Spannungsspitze am AV-Port kann den Tonprozessor des Commodore auf ewig verstummen lassen. Meech hält das jedoch für eine urbane Legende: „Unser Büro in Pinner war todlangweilig, ein typischer Firmen-Sarkophag, der jegliche Innovation im Keim erstickte. Doch an statische Aufladungen kann ich mich nicht erinnern."

System 3 hatte eh ganz andere Probleme, denn Twiddy, Riley und Dinc verließen genau zu dieser Zeit die Firma, um ihr eigenes Studio aufzubauen. „Ich glaube, das hatte keinen direkten Einfluss auf *Tusker*", erläutert Duncan. „Allerdings war es ein herber Verlust für System 3. Gut, dass deren neues Büro um die Ecke war …" Vor allem Grafiker Hugh Riley hinterließ eine Lücke, die von externen Kräften gefüllt werden musste. Doch letztlich half Riley selbst als externe Kraft mit aus. Denn *Tusker* baute genauso wie *The Last Ninja* auf aufwendige Optik. „System 3 entwickelte hochwertige Produkte und keine billige Schleuderware im Zweimonatstakt." Gerade das Design der Levels und der Animationen geschah sorgfältig, und das brauchte seine Zeit.

Paul Docherty, in der C64-Szene als Dokk bekannt, arbeitete ebenso an *Tusker* mit. Allerdings war er zunächst für *Vendetta* aus dem selben Hause zuständig. Er berichtet uns: „*Tusker* war schon in Produktion, Hugh Riley hatte bereits viele Grafiken erstellt. Von mir kamen nur einige Bildschirme wie der Elefantenfriedhof. Wir benutzten ein Level-Tool, das von John Twiddy für *The Last Ninja* geschrieben worden war. Es kam auch bei *Vendetta* zum Einsatz."

Richard Hare steuerte weitere Grafiken bei: „Ich arbeitete am Benutzer-Interface ▶

HITS VON SYSTEM 3

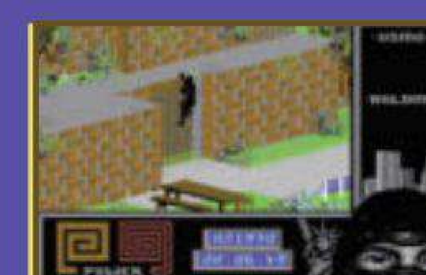
Weitere Blockbuster der britischen Spieleschmiede.

IK+



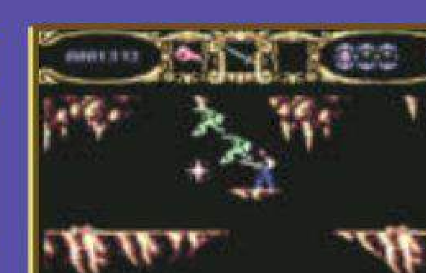
■ Der Vorgänger *International Karate* von Archer MacLean spielt sich bereits hervorragend, doch der Nachfolger *IK+* übertrifft ihn noch. Vor allem die Idee eines dritten Kämpfers ist brillant. Großes Schlag-Repertoire und Bonuslevels überzeugen.

LAST NINJA 2



■ Der vielleicht beste Titel von System 3 forderte den Spieler mit komplizierter Steuerung, knackigen Puzzles und etlichen Sackgassen. Das Setting im modernen New York offeriert viel Abwechslung. *Last Ninja 2* hat einen der besten Spiele-Soundtracks überhaupt!

MYTH: HISTORY IN THE MAKING



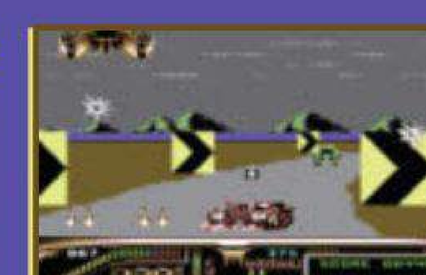
■ *Myth* besitzt etwas Magisches, denn trotz knackiger Schwierigkeit fordert es immer wieder zum Weiterspielen. Dabei kombiniert es geschickt Plattform-Action mit Rätseln und Sagen. Weiteres Markenzeichen: die flüssigen Animationen.

VENDETTA

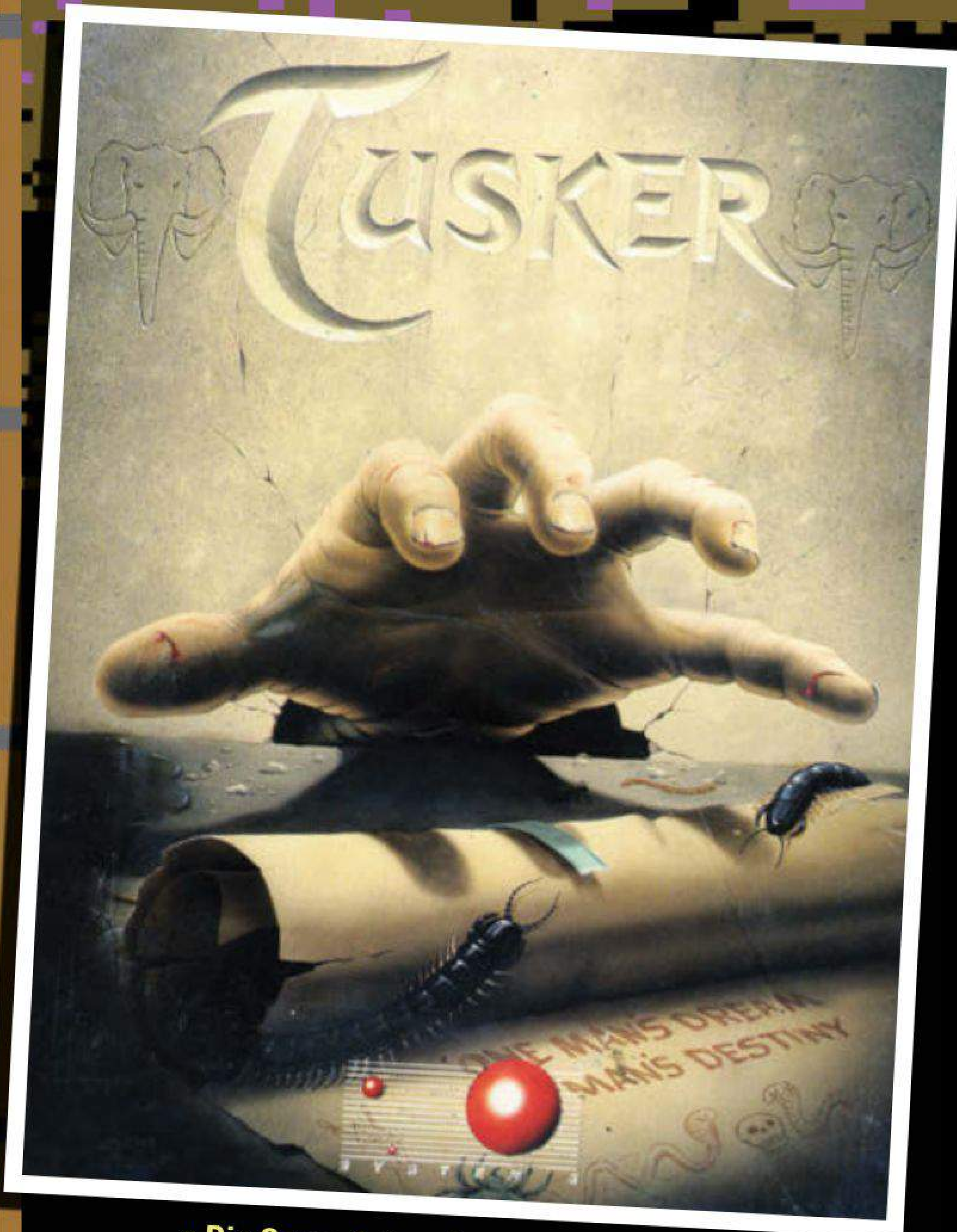


■ Auf den ersten Blick wirkt *Vendetta* dank identischer Grafik-Engine wie ein Spin-off von *Last Ninja 2*. Allerdings spielt es sich anders: Bei eurer Rettungsmission kommen Schusswaffen zum Einsatz, es gibt Fahrabschnitte und ihr sammelt Beweismaterial.

TURBO CHARGE



■ Die Raser-Einlagen von *Vendetta* wurden in *Turbo Charge* zu einem kompletten Spiel verwurstet. Die Rennspiel-Ballerei von Chris Butler erinnert an *Road Blasters* und *Chase HQ*, bietet aber auch fliegende Gegner auf.



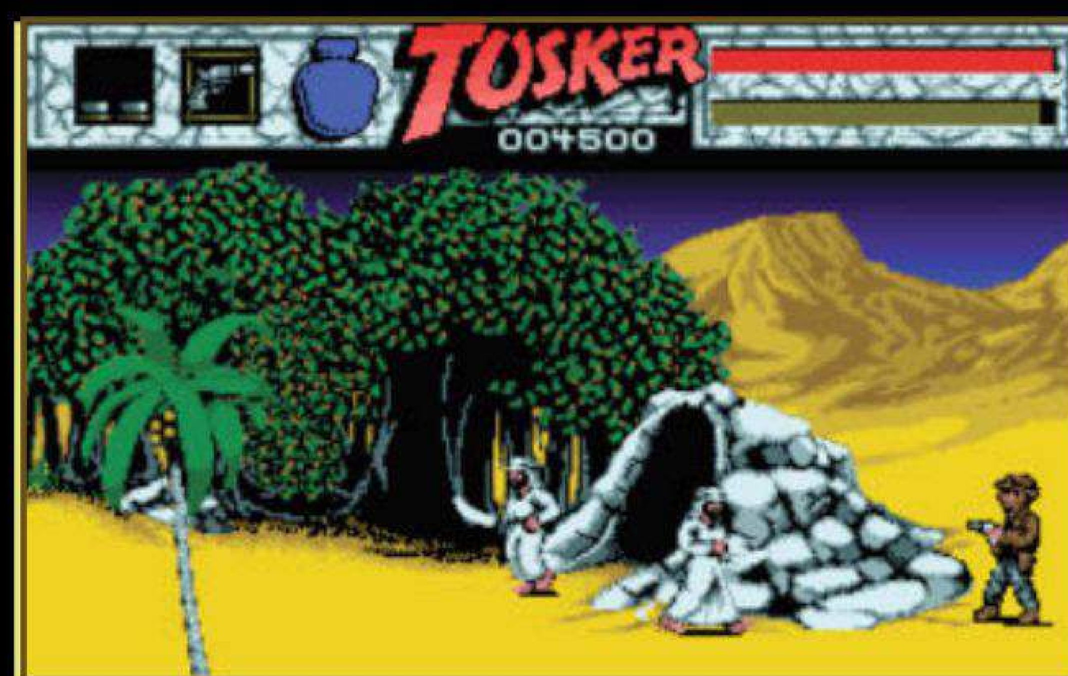
» Die Cover-Artwork sah eher nach Zauberer aus als nach *Indiana Jones.*

»Mark Cale überwachte die Spielbarkeit und forderte zahlreiche Änderungen.«

JON DEAN

▶ und einigen Hintergründen. Für das Spieldesign gab es eine Fibel, ähnlich einem Skript, die Orte und Spielelemente genau beschrieb." Keiner der an *Tusker* Beteiligten ist sich sicher, woher das Designdokument stammte – wahrscheinlich jedoch von Tim Best. Der 2008 verstorbene Entwickler war jahrelang Mark Cales rechte Hand bei System 3. Er erstellte das Spieldesign zahlreicher Firmenerfolge – wie auch Mark Cale bestätigt.

Jon Dean betont, dass *Tusker* eine klare Teamleistung war. Die Ideen dafür stammten von vielerlei Quellen, neben Tim Best auch Phil Harrison, Mark Cale oder dem eigentlichen Team. Jon weiter: „Die Spiele wurden nicht von einer Einzelperson designt. Es gab jedoch eine zentrale Idee, an der alle arbeiteten. Mark Cale überwachte die Spielbarkeit und forderte zahlreiche Änderungen. Ich nenne das ‚unbeabsichtigte Iterationsphasen'." Immerhin: Sieht man sich das Endprodukt an, muss diese Arbeitsweise gut funktioniert haben.



» [Amiga] Auf 16-Bit erinnert unser Held tatsächlich an Indy.

Laut Dean mangelte es der Entwicklung weder an technischem noch künstlerischem Talent. Er selbst will nur wenig zum Design beigetragen haben. Stattdessen habe er den Entwicklungsprozess auf dem richtigen Kurs gehalten, damit Marks Wünsche möglichst wenig Verzögerungen verursachten. Allerdings habe es Reibereien mit Publisher Activision geblieben, die damals die Spiele von System 3 veröffentlichten.

Duncan Meech programmierte *Tusker* mit genauen Vorgaben, auch Spielobjekte und Waffen platzierte er exakt an den vorgesehenen Stellen. Ähnlich wie in *Last Ninja* war eine Kombination aus Feuerknopf und Joystick-Richtung nötig, um mit Gegenständen zu interagieren. „*Tusker* sollte genauso komplex wie die *Ninja*-Serie werden. Allerdings war die Spielmechanik längst nicht so gut wie in der Vorlage", bedauert er.

Das Inventar-System fiel dennoch komplexer aus, denn der Abenteurer-Held trägt eine vielfältigere Ausrüstung als sein Ninja-Vorbild Armakuni. Es müssen Gegenstände kombiniert werden, um manche Puzzles zu lösen. Außerdem kann der Held in *Tusker* schwimmen

INDY-INSPIRIERT

Weitere Spiele im Stile von *Indiana Jones.*



MONTEZUMA'S REVENGE

C64, 1983

■ Als Panama Joe erforscht ihr in *Montezuma's Revenge* bildschirmgroße Azteken-Höhlen voller Geheimnisse. Ihr sammelt Schlüssel sowie Fackeln auf, weicht Schädeln oder Schlangen aus und erweist euch als Kletterprofi. Wie eben Indiana Jones!



FRED

C64, 1984

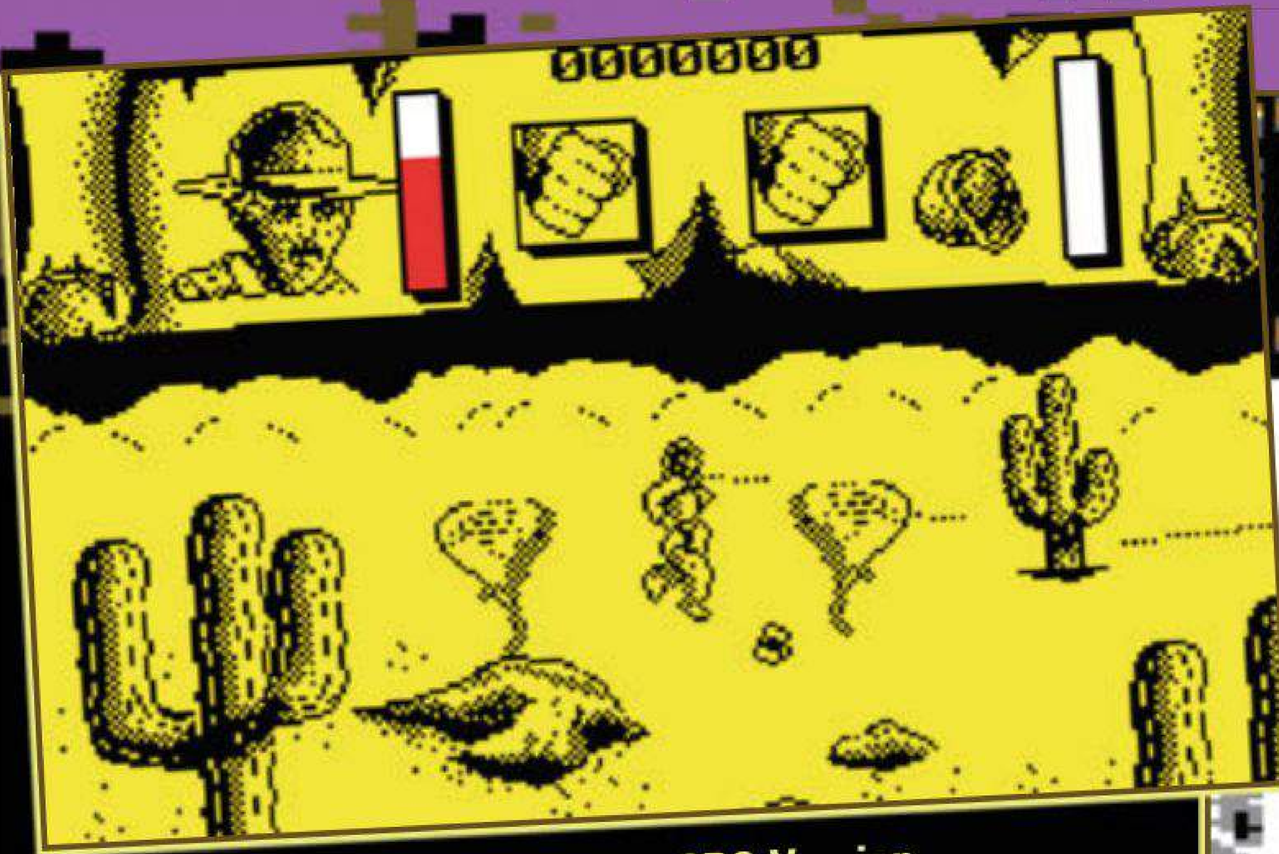
■ Neben seinem Indy-Hut führt Fred immer seinen treuen Revolver mit, den er aber nur selten benötigt. Meist klettert er Seile hoch und runter. Oder er kämpft mit der Orientierung im Inneren der ruckelig scrollenden Pyramide. Ein technisch fragwürdiges Stück Software.



RICK DANGEROUS

AMIGA, 1989

■ Offensichtlicher geht es nicht: Hüpfheld *Rick Dangerous* sieht genauso aus wie Indiana Jones und stellt sich ganz ähnlichen Gefahren, rollender Felsen inklusive! Im Dschungel und in Tempeln sprengt ihr Hindernisse, erschießt Gegner und hüpft pixelgenau.



» [Schneider CPC] Die einfarbige CPC-Version wirkt wie eine billige Spectrum-Fassung.



» [C64] Nur mit einem perfekten Schleuderwurf erledigt ihr das Seemonster.



» Duncan Meech war Chef-Programmierer von *Tusker*.

und muss mehr Gefahren in der Umgebung ausweichen.

Das alles zusammen war ziemlich fordernd, zumal nie ersichtlich war, welches Objekt wo eingesetzt werden muss. „Unser Ziel war es, dem Spieler in 64 Kilobyte so viele Stunden Spielzeit wie möglich zu geben. In den Puzzles musste man viel herumprobieren, was keine gute Mechanik war – aber immer noch besser als keine", analysiert Duncan. Was er hingegen auch im Nachhinein gut findet: die markanten Bosse („Sie gaben dem Spiel Arcade-Flair") sowie den Dinosaurier-Level („Dinos waren angesagt, warum also nicht?").

Angesichts der Größe von *Tusker* war es unmöglich, es komplett in den Arbeitsspeicher des C64 zu quetschen. Genau wie *The Last Ninja* gab es vor jedem Abschnitt Ladepausen. Die wurden zumindest vom wuchtigen Soundtrack von Komponist Matt Gray versüßt – genauso wie die Levels selbst. Denn statt Soundeffekten lauscht man treibenden Beats, die den dreistimmigen SID-Chip des Brotkastens gut fordern.

Das ambitionierte Projekt benötigte mehr Entwicklungszeit als geplant, wofür sich Duncan selbst verantwortlich sieht: „Ich bin sicher, dass das an meinen begrenzten Programmierfähigkeiten damals lag!" Bei seinem Erscheinen avancierte *Tusker* zum Kritikerliebling. Genauso übt das Spiel heute noch seinen Reiz aus, obwohl es keine Fehler verzeiht. „*Tusker* wirkt unfair", gibt Duncan zu, „doch wir konzentrierten uns darauf, ein lange Spieldauer zu bieten. Das war der Preis dafür. Ich erinnere mich an keinen der damaligen Spieletests, was vielleicht gut ist." Wohlgemerkt: Geübte Spieler können *Tusker* in zehn Minuten durchspielen. Vorausgesetzt, sie machen keinen einzigen Fehler und wissen genau, wo es langgeht und welche Objekte sie wann einsetzen müssen.

Rückblickend ist der Detailreichtum des C64-Titels auf der technisch limitierten Hardware immer noch bemerkenswert. Schließlich reizt die Grafikkulisse die Farbpalette des Commodore beständig aus, und der Held wird geschmeidig animiert. Duncan dazu: „Es ist wirklich erstaunlich, was man in manuell programmiertem 6502-Assembler mit acht Sprites und 255 Charakterzellen erreichen kann." Duncan hat auch eine Hochachtung vor den Musik-Programmierern und Grafikern der damaligen Zeit. Sie schufen faszinierende Werke mit weniger Speicherplatz, als heutige Desktop-Icons benötigen. *

Vielen Dank an Duncan Meech, Paul Docherty, Richard Hare and Jon Dean für ihre Erinnerungen an *Tusker*.



ARUMANA NO KISEKI

FAMICOM, 1987

■ Der Held aus Konamis NES-Plattformer basiert klar auf Indiana Jones. Auch dieser Abenteurer kämpft sich durch gefährliche Höhlensysteme. Mit dem Greifhaken verfügt er über ein nützliches Utensil, um Höhenunterschiede zu überwinden. Erschien nie im Westen.



GROWL

ARCADE, 1991

■ In Taitos Prügel-Automat *Growl* kämpfen muskulöse Ranger gegen Wilderer. Dabei wirkt einer der wählbaren Helden wie Indys Zwilling. Auch die markante Peitsche fehlt nicht. Außerdem kämpft ihr mit Fäusten, Sturmgewehr und Raketenwerfer gegen die Feinde.

ROAD

ROAD-RASH-RASERKARTEI



RANDY BREEN
PRODUCER *(ROAD RASH 1, 2* UND *3)*



ROB HUBBARD
SOUND UND MUSIK *(ROAD RASH 1* UND *2)*



DAN GEISLER
PROGRAMMIERER *(ROAD RASH 1, 2* UND *3)*



MICHAEL HULME
GRAFIKER *(ROAD RASH 3)*



DON VEGA
SOUND UND MUSIK *(ROAD RASH 2* UND *3)*



Rennspiele bleiben lieber unter sich, Prügelspiele ebenso. Mit diesem Racer auf zwei Rädern änderte sich das. Retro Gamer sprach mit den Machern, die das waffenstarrende Chaos aufs Mega Drive brachten.

Viele Spiele sind heute Mainstream-Produktionen. Das ist nicht per se schlecht, aber in früheren Jahren waren auch die heute großen Publisher noch um einiges risikobereiter. Genau diesem Umstand verdanken wir eine Rennspiel-Reihe, die ganz anders war als alles, was es vorher gegeben hatte. In *Road Rash* nehmt ihr nämlich an illegalen Motorradrennen teil und bekämpft eure Gegner vom Sattel aus mit Waffengewalt.

„Zu dieser Zeit war Electronic Arts nicht wirklich im Konsolengeschäft aktiv", erinnert sich Randy Breen, der Producer von *Road Rash*. „Sie hatten zwar für Nintendo eine Reihe von 8-Bit-Titeln gemacht. Aber es ist allgemein bekannt, dass es interne Konflikte gab, ob man in den Konsolensektor reingehen sollte. Die Erinnerung an den Atari-Crash war noch frisch, der Hauptfokus lag deshalb auf PC-Spielen."

Zögerliche Schritte in Richtung Heimkonsolen machte EA dennoch, vor allem in „strategischen Bereichen", wie uns Randy verrät. Als einen solchen hatte EA den Sportspiel-Sektor ausgemacht – man rechnete sich Chancen aus, dieses Marktsegment zu beherrschen. EA ließ für Apple II, C64 und DOS *John Madden Football* programmieren, außerdem ▶

ROAD RASH



» Hübsche Charakterkonzepte zu *Road Rash 3*.

▶ mehrere Rennspiele. Zu Letzteren zählte etwa das NES-Spiel *Mario Andretti Racing*. Der Titel machte jedoch Probleme, weshalb man Dan Geisler als Lead Programmer dazuholte.

Dan erkannte, dass das Projekt in eine falsche Richtung ging: „Randy Breen war als Producer für das Projekt verantwortlich. Er hatte gerade *Madden* abgeschlossen und zudem an *Indiananapolis 500* für Amiga und DOS gearbeitet. Letzteres war für eine reine Simulation das vielleicht langweiligste Rennen, das man sich vorstellen kann. Man fährt 500 Meilen lang auf der gleichen Strecke, in Echtzeit. Da es eine Simulation ist, kann man zudem nicht schummeln. Wenn du rausfliegst, war's das."

Mario Andretti Racing baute auf eine ähnliche Formel, doch Dan, Randy sowie die Entwickler Carl May und Walt Stein beratschlagten, ob das eine gute Idee war. Carl und Dan schlugen Quads als Rennfahrzeuge vor, schließlich war Andretti in seiner Karriere auch Dirt-Track-Rennen gefahren. Randy schlug Cafe Racers vor, also zu Rennmaschinen umgebaute Serien-Motorräder. Dan, der damals selbst Motorrad fuhr, kam auf den Namen des Spiels: „Ich hatte einen Trip nach Los Angeles gemacht, um Freunde zu treffen. Ich bretterte über den Mulholland Drive und dachte: ‚Mann, wenn es mich hier hinlegt, ziehe ich mir üble Schürfwunden zu" – im O-Ton benutzte er „road rash", was wörtlich „Straßen-Hautausschlag" heißt.

Dan schlug den Spielenamen *Road Rash On Mulholland Drive* vor, der schließlich auf *Road Rash* verkürzt wurde. Das Spiel folgte keinem Simulationsansatz mehr, sondern sollte zugänglicher und actionreicher sein. Zudem ging man vom NES als Plattform weg und wandte sich dem leistungsstärkeren Mega Drive zu.

Dan hatte vor seiner Zeit bei EA bereits Erfahrungen mit Rennspielen gesammelt. Er war an einem der ersten Teile von *Spectrum HoloByte's Vette!* für Mac und DOS beteiligt, die nun den Grundstein des Motorrad-Racers bildete. „Ich hatte ganz San Francisco mitsamt



» [Mega Drive] Entgegen der Befürchtungen von EA wurde *Road Rash* ein großer Erfolg.



» [Mega Drive] Wer bereits in Kalifornien war, wird die Rennorte in *Road Rash* wiedererkennen.

EVOLUTION DER MOTORRAD-SPIELE



3D DEATHCHASE
1983

■ Mervyn Estcourts starker Racer für ZX Spectrum zählt zu unseren Favoriten auf dieser Plattform. Ihr steigt als Söldner auf ein Motorrad, um durch einen dichten Wald zu rasen und Gegner mit Waffengewalt von ihren Bikes zu holen.

EXCITEBIKE
1984

■ Der Großvater der modernen Motorrad-Rennspiele erschien 1986 fürs NES in Europa. Die Steuerung ist simpel, das Geschehen wird von der Seite gezeigt. Ihr müsst eine Reihe von Sprüngen absolvieren und Hindernissen ausweichen. Der Titel ist auch auf dem Classic Mini NES spielbar.



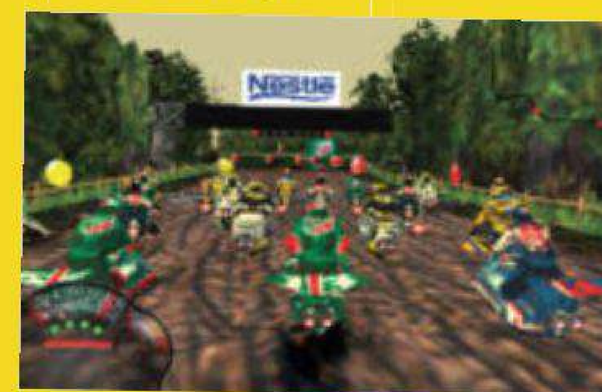


HANG-ON
1985

■ In mancher Hinsicht ist *Hang-On* der geistige Vorgänger von *Road Rash*, auch wenn man hier nur fährt und nicht prügelt. Segas Automatenspiel war 1985 bahnbrechend. Dank Zeitgutschrift am Ende eines Streckenabschnitts ist der Motorrad-Racer theoretisch endlos spielbar.

JET MOTO
1996

■ Im PlayStation-Klassiker von *Twisted Metal*-Macher SingleTrac steuert ihr kein Motorrad, sondern ein Hoverbike. Das hat Vorteile, denn damit rast ihr nicht bloß auf Straßen, sondern auch über Wasser, Schnee und anderes Terrain. Genau das gibt dem Titel viel Abwechslung.





MOTOR RAID
1997

■ Segas *Motor Raid* war 1997 so etwas wie die Antwort auf EAs *Road Rash*. Der futuristische Motorrad-Racer bietet Kämpfe und draufgängerische Kurse. Obwohl eine Umsetzung für Sega Saturn technisch möglich gewesen wäre, gab es *Motor Raid* nur als Automat. Vier davon konnten für Mehrspieler-Schlachten verbunden werden.

»Meine Datenstruktur hätte die ganze Küste Kaliforniens abbilden können.«
DAN GEISLER

Straßenlichtern und weiteren Details nachgebildet", reminisziert Dan. „Ich nutzte einen Algorithmus, um die Kurvigkeit der Straßen festzulegen. Das wurde die Basis für *Road Rash*." Er schwärmt noch heute von dieser Datenstruktur: „Mit ihr und dem Speicher des Mega Drive wäre es theoretisch möglich gewesen, 802 Quadratmeilen einzigartiger Straßen umzusetzen. Ich hätte die ganze kalifornische Küste sehr akkurat nachbilden können!"

Später stieß noch Arthur Koch zum Team, der inoffiziell die Rolle des leitendenen Grafikers ausfüllte. „Ich war am Ende in fast jeden Aspekt des Spiels involviert", erzählt er uns. „Eines der Probleme war, dass ich alles in eine Palette von 64 Farben pressen musste, was nur wenige Grafiker konnten. Ich bekam also all die Grafiken und passte sie den technischen Anforderungen an. Zudem wies ich die Entwickler in die Tools ein."

Laut Randy ging es zu Beginn der Entwicklung vor allem darum, eine sehenswerte Grafik zu machen. „Ich brauchte sechs Monate, um einen richtig guten Straßeneffekt zu erzeugen", betont Dan. „Als die Leute die bergigen Kurven ausprobierten, wurde ihnen richtig übel. Ich dachte nur: ‚Das ist es, es funktioniert!' In der finalen Version fuhren wir den Effekt runter, aber ich hatte wirklich einige beeindruckende Berge in der ersten Version."

Mit der Zeit veränderte sich auch die anfangs schwammige Motorrad-Physik. Über sie wurde richtig gestritten, wie Arthur verrät: „Ich erinnere mich an einige Meetings mit dem Management, die hinter verschlossenen Türen stattfanden. Ich weiß nicht, was da genau gesagt wurde, aber es war sehr laut und es herrschte Uneinigkeit." *Road Rash* war auf dem besten Weg, kein Allerwelts-Rennspiel zu werden. Einmal ging Arthur zu einem Polizeirevier und überredete einen Motorrad-Polizisten, für Fotos zu posieren – im Spiel sollte es Cops geben, die den Spieler verfolgen und nach einem Crash verhaften. Der echte Cop stimmte zu, was Arthur im Nachhinein verwundert: „Dass er das erlaubte! Ich bezweifle, dass sowas heute noch möglich wäre."

Die größte Besonderheit von *Road Rash* aber war, dass sich die Fahrer gegenseitig angreifen konnten. Die Kämpfe, die schon Teil von Randys ursprünglichem Konzept gewesen waren, sollten „mehr Unterhaltung" liefern, wie er uns sagt. Genau das bereite EAs Marketing-Team jedoch Kopfzerbrechen. Dan weiß davon zu berichten: „EA ist ein sehr umsatz- und marketingorientiertes Unternehmen. Das Marketing fühlt sich unwohl, wenn es ein Spiel nicht in eine Schublade packen kann. Ist es ein Motorrad-Rennspiel? Ist es ein Prügelspiel? Nun, es war beides. Und es gab zuvor kein Spiel dieser Art."

Arthur ergänzt: „Das Marketing wusste nicht, wie sie es im Handel platzieren sollten, da man es als Motorrad-Simulation betrachtete, wir dann aber Kämpfe hinzugefügt hatten. Dan und ich kamen ja von der Arcade-Action. Das führte zu Streits zwischen Entwicklerteam, Producern und schließlich zwischen Marketingabteilung und Führungsetage. Was genau stellte das Spiel dar, und wie konnte man es den Leuten verkaufen?"

Für Dan war *Road Rash* etwas Spezielles: „*Hang-On* war ein Spiel, das ich mochte, aber ich fand es zu eintönig. Keine Berge, kein Schlagen, kein Treten. Ich habe Respekt vor Yu Suzuki, aber ich war der Meinung, dass unser Spiel *Hang-On* überflüssig machte. Ich finde noch heute, dass uns das zum Teil gelungen ist."



» [Mega Drive] Die hügeligen Strecken in *Road Rash* ermöglichen irre Sprünge.

Obwohl *Road Rash* erst wenige Monate in Entwicklung war, wollte EA den Titel für Mega Drive auf der anstehenden Sommer-CES 1990 bewerben. Die überhastete Präsentation war nicht erfolgreich, was beinahe zur Einstellung des Projekts geführt hätte. Doch es ging weiter, und immer mehr kristallisierte sich heraus, dass es ein Ausnahmetitel werden würde. Egal ob es die Grafik war oder der treibende Soundtrack von Rob Hubbard und Michael Bartlow, hier passte alles.

Ein Jahr später, im Herbst 1991, wurde *Road Rash* veröffentlicht – und für EA entgegen aller Unkenrufe zum bis dato profitabelsten Spiel. Noch vor dem Jahresende beschloss der Publisher eine Fortsetzung. „Die Marketing-Abteilung hatte keinen blassen Schimmer, was das erste *Road Rash* war, aber sie liebten das Sequel", sagt Dan. „Als ihnen klar wurde, ▶

MOTO RACER
1997

■ In diesem Arcade-Rennspiel (entwickelt von Delphine Software) stürzt man sich in halsbrecherische Straßen- und Offroad-Rennen. Es sah super aus, war verdammt schnell und spielte sich gut. Im LAN oder Splitscreen konntet ihr noch mehr Spaß im Multiplayer haben.



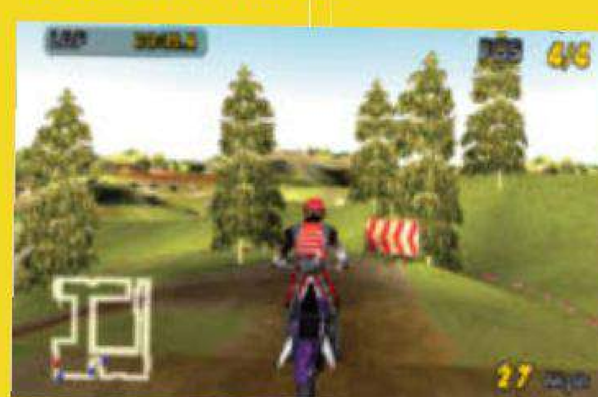


EXTREME-G
1997

■ Acclaim brachte das SF-Rennspiel 1997 für N64. Die Mischung aus *Star Wars Episode I: Racer* und *F-Zero* glänzt mit pfeilschnellem Tempo. So ähnlich wie in *WipEout* sammelt ihr auf eurem Motorrad Waffen auf und kämpft euch auf den ersten Platz vor.

MOTOCROSS MANIA
2005

■ Hier steigt ihr auf Motocross-Bikes und seid offroad unterwegs. Die Grafik wirkt heute extrem eintönig, aber vor zwölf Jahren glänzte *Motocross Mania* mit seiner Motorrad-Physik und der großen Freiheit zwischen den Sprüngen. Mit Teil 3 kamen Kämpfe ähnlich wie in *Road Rash* hinzu.



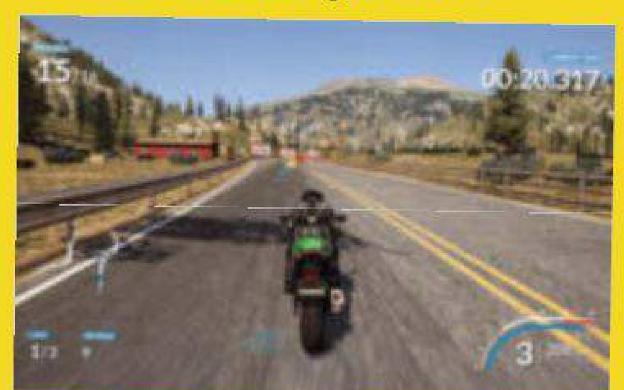


TRIALS FUSION
2014

■ Mittlerweile gehört Entwickler RedLynx zu Ubisoft und perfektionierte das süchtig machende Spielprinzip. Der letzte Teil der Kernreihe, *Trials Fusion*, erschien 2014. Die von der guten Spielphysik geprägten, seitlich gezeigten Hinderniskurse sind extrem schwierig zu bestehen – wer es schafft, ist stolz.

RIDE
2015

■ Milestone macht auch Rally-Spiele, aber nichts können die Italiener besser als Motorrad-Rennen. Perfekt ist *Ride* nicht, aber die mit dem Ansatz von *Forza Motorsport* vergleichbare Mischung aus Arcade-Rennspiel und Simulation macht Spaß und sieht gut aus.



ROAD RASH

WAFFEN DER WAHL

Wer fair spielt, hat keine Chance auf den Sieg.



KEULE

■ Klassisch und effektiv: Es gibt keine Waffe, mit der wir uns mehr wie im guten alten Neandertal fühlen. Man kann sie leicht dem Gegner klauen und dann munter draufloshauen.



ELEKTROSCHOCKER

■ Manchmal reicht stumpfe Gewalt nicht aus. Diese aus der Viehzucht bekannte Form des Elektroschockers zaubert ein Funkeln in die Augen des Gegners, bevor er von der Strecke fliegt.



KETTE

■ Im virtuellen Straßenverkehr von *Road Rash* ist Gewalt ein probates Mittel – besonders, wenn man mit einer rostigen, elegant geschwungenen Kette austeilt.



PFEFFERSPRAY

■ Mit einer Wolke aus der Pfefferspraydose kann man auch lästige Mücken bekämpfen, aber besser ist es, sie einem Kontrahenten direkt ins Gesicht zu sprühen.



NUNCHAKU

■ Die Ninja-Waffe mag unorthodox sein, in den Motorradgefechten ist sie aber bestens geeignet, um die Gegner im Zaum zu halten. Michelangelo von den Turtles würde uns zustimmen.



ÖLKANNE

■ Zum Anmachen eines Salats ist dieses Öl nicht geeignet. Wohl aber, um die Strecke schön rutschig zu machen, damit nachfolgende Gegner von der Strecke fliegen.



BRECHEISEN

■ Es öffnet klemmende Kisten und verrammelte Türen. In Road Rash macht ihr mit dem Brecheisen nur eines. Nämlich etwas sehr Schmerzhaftes für den Getroffenen.

▶ dass wir ein neues Genre erschaffen hatten, waren alle hin und weg."

Während EA den Entwicklern bei Teil 1 noch einen Aufschub gewährt hatte, von einem Jahr Entwicklungszeit auf anderthalb, sollte der Nachfolger bis Weihnachten 1992 fertig sein, also binnen weniger als einem Jahr. Allerdings war beim Vorgänger viel Zeit für die Umsetzung der Technik und der Tools draufgegangen. „Beim Sequel hatten wir all das von Beginn an", bekräftigt Dan. „Wir konnten uns also auf Spielmechanik und Waffen konzentrieren, dann noch die Charaktere verbessern und die Animationen erweitern."

Für *Road Rash 2* entschied man sich, die sonnigen Straßen Kaliforniens zugunsten anderer US-Regionen zu verlassen. Es gab Strecken in Arizona, Vermont, Tennessee, Alaska und auf Hawaii. „Sie alle basieren auf existierenden Orten", erläutert Arthur. Bei manchen Strecken dienten Fotos als Vorbild, die quasi am Computer nachgezeichnet wurden. Für andere sei eher die Farbstimmung der realen Schauplätze übertragen worden.

Der Nachfolger bot zudem ein moderneres Menüsystem, eine Boost-Mechanik und eine Kette als Sekundärwaffe. „Für das Schwingen der Kette machte ich tatsächlich ein Video von mir selbst", verrät Arthur. „So konnte ich Frame für Frame die Bewegungen durchgehen und die Körpermechanik für die Animationen nachvollziehen."

Road Rash 2 krempelte den Mehrspieler-Modus des ersten Teils vollständig um. Musste man sich im Vorgänger noch abwechseln, konnten in *Road Rash 2* zwei Spieler simultan antreten. „Im Wesentlichen nutzte das Spiel dieselbe

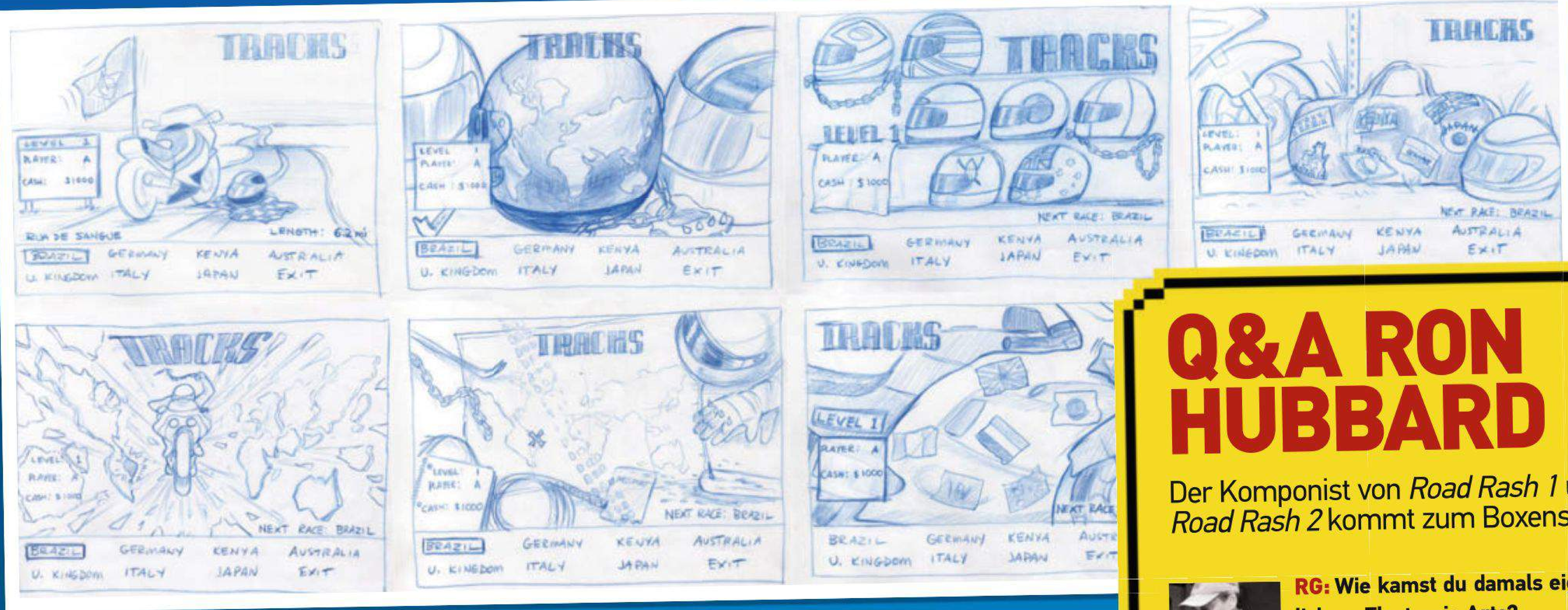
> » *Road Rash 2* war das erste Spiel, in dem ihr die Cops und sie euch schlagen konnten. «
>
> ARTHUR KOCH

Engine, aber die große Neuerung an der Technik war der Mehrspieler-Modus im Splitscreen", führt Dan aus. „Und das war ein Miststück! Ich glaube, ich habe drei Monate nur daran gearbeitet." Auch Arthur weiß noch, wie schwierig der Splitscreen umzusetzen war: „Das hat uns stärker eingeschränkt, da wir doppelt so viele Objekte auf einem Bildschirm zeigten. Das drückte die Bildrate, was sich aufs Gameplay auswirkte. Der schwere Part beim ersten Spiel war, den Grafikern zu vermitteln, dass sie nicht so viel Grafik parallel auf einen Bildschirm unterbringen können. Im zweiten Spiel waren die Limitierungen im Splitscreen noch größer."

Ebenfalls neu in *Road Rash 2* waren charmante Cutscenes am Ende der Rennen. Wenn euch etwa die Cops fangen, seht ihr, wie der Polizist euch in seinen Wagen pfercht. Oder wenn ihr keinen Podiumsplatz schafft, dann verprügelt euch eine ältere Dame mit ihrem Gehstock. „Diese Sequenzen führten wir als Belohnung für die Leistung des Spielers ein", sagt Arthur. „Ich musste sie in geringer Auflösung erstellen, damit sie in den Speicher passen. Die Charaktere bezeichneten wir als Little Dudes, da sie bloß zehn Pixel große Animationen waren."

Während die Gesetzeshüter im Vorgänger immun gegen Angriffe waren und den Spieler nur rammen konnten, konnten sie in *Road Rash 2* Schaden nehmen und zurückprügeln. „Das war für die damalige Zeit sehr kontrovers", erläutert Arthur. „Damals hatte gerade





» Konzeptgrafiken aus *Road Rash 3* zeigen verschiedene Versionen des Streckenauswahl-Screens.

der Übergriff auf Rodney King stattgefunden und die amerikanische Öffentlichkeit hatte erstmals wirkliche Polizeigewalt im TV gesehen. EA verfolgte eine „Kein Blut"-Politik und scheute sich vor Gewaltdarstellung in Spielen. Auch wir waren unsicher, ob wir es drinlassen sollten oder nicht." Am Ende blieb es drin.

Manches blieb auch gleich, etwa das Rammen der Gegner von der Strecke. „Wie im ersten Teil war es wichtig, dass die Crashes gut aussahen", sagt Randy. „Wir bauten Referenzen zu *Roadrunner* und anderen Cartoons ein, in denen der Bösewicht aufgemischt wird. Obwohl dich jeder Crash zurückwirft, macht es Spaß, ihn anzusehen." Arthur hat noch mehr über die Ursprünge der Crashes zu sagen: „Ich hatte an *Madden Football* und *Lakers Vs. Celtics* gearbeitet und war enttäuscht von den Tackles, Stürzen und Fouls darin. Ich dachte, das könnte viel dynamischer aussehen. Also schlug ich vor, dass wir den Crashes mehr Animations-Frames schenken."

R*oad Rash 2* erschien 1993 und verkaufte sich laut Randy noch besser als der Vorgänger. Doch warum kam *Road Rash 3* dann erst so viel später? Dafür gibt es gleich mehrere Gründe. Der erste ist: Dan fühlte sich unterbezahlt und hatte bereits ein Angebot von Crystal Dynamics angenommen, bevor er zu besseren Konditionen doch zu EA zurückkehrte. Dort stieß er zum Team von Designerin Amy Hennig, um an einem Michael-Jordan-Spiel zu arbeiten. Dan war nicht zufrieden, wie es lief: „Da gab es nicht diese Synchronität im Team, die du brauchst."

Zu *Road Rash 3* kam es dann durch ein eher zufälliges Aufeinandertreffen von Dan und Bing Gordon, damals Vice President of Marketing bei EA. An einem Tag, an dem Dan „ein wenig angepisst war", habe er Bing Gordon einfach gefragt, ob er ein *Road Rash 3* wolle. Er versicherte Bing, dass man das schneller fertigbekäme als das andere Spiel – und es in den Verkaufszahlen schlagen würde." Die werden auf dem Grabbeltisch landen und wir an der Spitze der Charts", will Dan gesagt haben. Bing genehmigte die Entwicklung und das Team dafür.

Für dieses Team holte EA Michael Hulme von Cinemaware, ein Videospiel-Grafiker, der bei Disney (*Darkwing Duck* und *Chip und Chap*) und Warner Bros. auch eine klassische Vorbildung als Animator hatte. „Sie sagten mir, die Vorgabe sei, dass dies EAs letztes Spiel für Mega Drive ist", berichtet uns Michael. „Ich sollte alles, was ich je gelernt habe, nutzen. Jeden Trick, jede Technik." Sein Ziel war es, den zweiten Serienteil noch zu übertreffen.

Da die Hardware des Mega Drive bereits mehr oder weniger ausgereizt war, das Marketing aber ein großes, neues Feature forderte, entschied man sich dazu, die Rennorte über die ganze Welt zu verteilen. Es gab folglich Strecken in Australien, Kenia, Japan, Italien, Brasilien, Deutschland und Großbritannien. „Ich entwarf einige Konzeptgrafiken der verschiedenen Länder", erinnert sich Michael. „Sie waren grob gezeichnet, storyboard- ▶



» Das Team des ersten *Road Rash* posiert fürs Foto.

Q&A RON HUBBARD

Der Komponist von *Road Rash 1* und *Road Rash 2* kommt zum Boxenstopp.



RG: Wie kamst du damals eigentlich zu Electronic Arts?
RH: Ich traf Mark Lewis bei einer Preisverleihung in London. Er bot mir einen Vertrag an, um einige Monate bei EA in Kalifornien zu arbeiten. Nach dieser Zeit gab man mir einen unbefristeten Job.

RG: Welches Musikstück aus *Road Rash* ist dein liebstes?
RH: Das Titellied. Das hat eine große, digitalisierte Kick-Snare-Drum und ein wildes Gitarrensolo.

Welche Vorbilder haben dich beim Komponieren von Spielemusik beeinflusst?
RH: Brecker, Corea, Mahler, Strawinsky, Parker, Emerson, Jarre, Larry Fast und viele weitere.

RG: Hast du dich aktiv bemüht, an *Road Rash* zu arbeiten?
RH: Ich arbeitete schlicht bei EA. Es war ein Projekt mit hoher Priorität mit hohem Verkaufspotenzial, also wurde ich darauf angesetzt.

RG: Welchen kreativen Ansatz hast beim Komponieren gewählt?
RH: Ich habe versucht, eine actionlastige Biker-Stimmung zu erzeugen, die das grafische Geschehen widerspiegelt.

RG: Haben dich technische Grenzen des Mega Drive behindert?
RH: Zur damaligen Zeit wirkte es nicht so, als wenn das Mega Drive technisch begrenzt wäre. Immerhin war das Modernste vor dem Mega Drive das NES oder ein IBM/Tandy-Computer. Zugriff auf einen FM-Chip und einen dedizierten Z80 mit Sample-Playback zu haben war damals ziemlich cool. Da ich mit dem FM-Chip durch den DX7 schon vertraut war, hatte ich eine ziemlich gute Vorstellung davon, was ich darauf erreichen konnte. Damals war das Spiel klar State of the Art.

RG: Wie denkst du heute über deine Arbeit an *Road Rash 1* und *2*?
RH: Ich habe es immer genossen, mit Producer Randy Breen zusammenzuarbeiten. Wenn du von außen hinzustößt, ist es immer besser, Respekt für den Producer und das ganze Team zu haben. Natürlich waren die Teams damals viel kleiner und saßen meist Tür an Tür. Da war es leicht, Empathie und Kameradschaft aufzubauen.

ROAD RASH

WIR HEIZEN DURCH AMERIKA

Es wartet der Roadtrip eures Lebens – vergesst Waffen und Pflaster nicht!

ALASKA
ROAD RASH 2

■ Der schwierigste Kurs in *Road Rash 2* ist der im eiskalten Alaska. Wenn ihr Glück habt, seht ihr nicht bloß schneebedeckte Berge, sondern auch ein paar Elche.

REDWOOD FOREST
ROAD RASH

■ Lasst euch nicht zu sehr von den Bäumen ablenken, die auch mal 100 Meter hoch sein können: Die scharfen Kurven werden euch alles abverlangen.

GRASS VALLEY
ROAD RASH

■ Eine Stadt die es schon zur Zeit des Goldrauschs gab. Grüne Wiesen, Bauernhöfe und ein herrliches Bergpanorama im Hintergrund – und natürlich kurvige Strecken mit Verkehr.

VERMONT
ROAD RASH 2

■ Vermont erstrahlt in herbstlichen Farben. Die fast märchenhafte Optik täuscht jedoch nicht über den Anspruch der kurvigen und hügeligen Streckenführung hinweg.

SIERRA NEVADA
ROAD RASH

■ Die Strecke im kalifornischen Hochgebirge ist besonders aufgrund der plötzlichen Kurven knifflig, während ihr mit hohem Tempo zwischen Bäumen und Verkehr hindurchjagt.



TENNESSEE
ROAD RASH 2

■ Der Asphalt ist hier besonders rutschig und der Wind drückt euch zur Seite. Zudem gibt es viele Sprünge, nach denen ihr gut landen müsst, um eine Chance zu haben.

PACIFIC COAST HIGHWAY
ROAD RASH

■ Die Streckenführung an der Pazifikküste ist eigentlich recht simpel. Allerdings fordern euch ein paar längere Sprünge und Hindernisse wie Sandhaufen heraus.



HAWAII
ROAD RASH 2

■ Auf dem vergleichsweise geraden Asphalt auf Hawaii erreicht ihr mühelos die Höchstgeschwindigkeit. Palmen und Tiki-Hütten erzeugen Urlaubsatmosphäre.



PALM DESERT
ROAD RASH

■ In brütender Hitze geht es durch die Wüste, in der euch so manches Hindernis auf der Straße und am Streckenrand zum Sturz bringen kann. Auch die Sprünge sind nicht zu unterschätzen.



ARIZONA
ROAD RASH 2

■ In dieser Wüste von Arizona stehen nicht nur Riesenkakteen am Wegesrand: Mit den berühmten Felsformationen im Hintergrund hat Arizona optisch viel zu bieten.

»Randy hatte ein High-End-Motorrad, das wir für viele der Fotos nutzten.« MICHAEL HULME

artig. Innerhalb von vier Tagen hatte ich zehn vollendet. Ich versuchte, unterschiedliche Farbpaletten für jeden Ort zu nutzen, damit sie sich unterschiedlich anfühlen würden. Schließlich haben wir sieben davon ausgewählt."

In *Road Rash 3* feierten neue Waffen wie Pfefferspray, Brechstange oder Elektroschockstab ihr Debüt. Erstmals in der Serie konnten die Spieler sie von einem Rennen zum nächsten übernehmen. Zudem wurde Teil 3 parallel mit *Road Rash* für 3DO entwickelt. Die beiden Produktionen teilten sich Grafik-Assets, weshalb Randy *Road Rash 3* als „Hybrid-Produkt" bezeichnet.

„*Road Rash 3* entstand zu einer spannenden Zeit", führt Randy aus. „Wir begannen das 3DO ins Auge zu fassen, beschäftigten uns mit anderen Techniken für die Erstellung von Grafiken. Wir schauten uns auch das Mega-CD an. Das wurde in gewisser Weise zu einem Brückenprodukt zwischen *Road Rash* auf Mega Drive und *Road Rash* auf 3DO, das von einem anderen Team entwickelt wurde. Dabei wurden Ideen und Techniken in beide Richtungen ausgetauscht."

Dazu zählt auch das Konzept der digitalisierten Motorradfahrer; dieses Feature entstand auf den neuen Konsolen. „1995 erschien die erste PlayStation, und Panasonic kam alle sechs Monate mit dem 3DO vorbei und erzählte, dass sich alles in Richtung interaktiver Film bewege. Also wollte EA einen cineastischeren Look."

Das 3DO war Hardware der nächsten Generation und konnte digitalisierte Charaktere mit Leichtigkeit darstellen. Dasselbe auf der in die Jahre gekommenen Sega-Konsole umzusetzen war hingegen schwierig. „Die 3DO-Assets mussten für Mega Drive dramatisch angepasst werden", stöhnt Randy. „Konkret hatten wir einen Stuntfahrer im Studio, dessen Anzug im Prinzip farbcodiert war, sodass wir ihn aus dem Greenscreen ausschneiden konnten. Die Grafiker fügten die Bilder dann wieder zusammen, besserten sie nach und versuchten herauszufinden, wie man sie auf Mega Drive zum Laufen bringen könnte."



» Nochmal das Team von *Road Rash*, diesmal im Jahr 2007.

Bemerkenswert sind die In-Game-Charaktere, die zwischen den Rennen zum Spieler sprechen. „Die meisten von ihnen waren Leute aus dem Team", erklärt uns Michael. „Wir verkleideten uns als die Charaktere, passend zum Schauplatz der Levels. Dann holten wir einen Fotografen dazu. Das war super! Randy besaß ein High-End-Motorrad, das wir für eine Menge der Fotos nutzten."

Road Rash 3 erschien 1995 und verkaufte sich, wie Randy sagt, besser als die beiden ersten Teile zusammen. „Electronic Arts richtete einen Launch-Event in den EA-Studios aus, lud die Presse ein und all das", erinnert sich Michael. „Ich weiß nicht, wie viel das gekostet hat, aber sie haben die ganze Veranstaltungsfläche mit Motorrädern gepflastert. Sie stellten Palmen auf, um den Brasilien-Level zu symbolisieren, und ließen mich ein *Road Rash 3*-T-Shirt entwerfen."

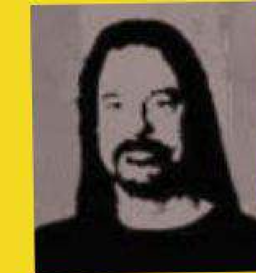
Mit *Road Rash 3* errreichte die Original-Trilogie ihren Höhepunkt. Natürlich ließen Spieler auch später noch auf anderen Plattformen die Reifen qualmen, allerdings kann man sagen, dass die Originalität der ersten drei Teile nie wieder erreicht wurde. „Mich erfüllt es mit großem Stolz, dass die Leute noch heute Spaß mit unseren Spielen haben!", freut sich Dan. „Eines Tages war *Road Rash* auf Reddit ein Thema. Es war toll zu lesen, wie viele Menschen dort ihre Erinnerungen teilten – an Spielerlebnisse mit dem Bruder, mit Freunden oder ihrem Vater, den sie sonst kaum sahen. Ich kapierte damals, und das war ein magischer Moment für mich, wie viele Leben wir mit dieser Spielereihe bereichert haben." *



» [Mega Drive] Die Engine von *Road Rash* wurde für Teil 2 und 3 jeweils weiterentwickelt.

Q&A DON VEGA

Der Audio-Tüftler von *Road Rash 2* und *Road Rash 3* über seine Tricks.



RG: Welchem künstlerischen Ansatz bist du bei den Soundtracks zu *Road Rash 2* und *3* gefolgt?

DV: Ich habe mir all meine Jazz-Fusion-Favoriten vorgenommen. Ich landete in der Fusion-Ära der späten 70er, hochintensive Musik. Ich dachte, diese hochenergetische Fusion-Sache wäre die perfekte Stimmung für *Road Rash*. Ich sprach mit Jaco Pastorius, Jeff Beck, Jan Hammer, Billy Cobham, Lenny White, Chick Corea, all diesen Leuten. Ich nahm alles, was ich von ihnen gelernt hatte, führte es durch meinen internen „Spielmusikfilter" und orchestrierte es mit dem limitierten Musiksystem, das wir damals hatten.

RG: Gab es besondere Herausforderungen bei der Musik auf Mega Drive?

DV: Es gab nur einen Mono-Klangsampler und eine Handvoll Four-op-FM-Klangspuren. Der Trick war, den einzigen Sampler für die wichtigsten Instrumente zu nutzen. Du musstest die Spuren also sozusagen bündeln, damit immer nur ein Sample zur selben Zeit abgespielt wird. Ich nutzte den Klangsampler für die Drums. Kick, Snare und Hi-Hat konnten alle spielen, aber nie im selben Beat. Die Bässe und Akkorde wurden von den Four-op-FM-Klangspuren übernommen. Das war eine Kunst für sich! Meine Geheimwaffe war unser genialer Audio-Ingenieur Jim Sproul, der herausfand, dass keines der anderen Spielsysteme den Z80-Chip des Mega Drive nutzte. Wir konnten ihn also exklusiv für den Sound verwenden. Er konnte zwar nur eine einfache Waveform, wie eine Rechteckschwingung, aber davon konnte man viele haben. Ich schrieb eine Lead Line in einen MIDI-Track, duplizierte ihn, wobei ich jeden MIDI-Track um ein paar Millisekunden anpassen und die MIDI-Lautstärke mehr und mehr bei jedem verzögerten Track reduzieren musste. So bekam ich einen zufriedenstellenden Gitarren-Synthie-Sound hin.

RG: Wie denkst du heute über deine Zeit mit *Road Rash*?

DV: Es gibt zwei Spiele, an denen ich arbeitete, und die ich wirklich liebe: *Road Rash 3* und *Dead Space*. Der Unterschied ist, dass ich bei *Road Rash 3* ein junger Sounddesigner war, der alles neu und cool fand. Ich liebte jede Sekunde, es war der pure Spaß. Ich spürte keinen Druck, da ich bloß coole Sachen machte. *Dead Space* war auch ein tolles Projekt, aber ich war Audio Director mit viel Verantwortung und großem Team. In vielen späten Nächten vermisste ich meine Sommerurlaube als Kind.

Tapper

100 MASS FÜR 'NE MARK.



» PUBLISHER: BALLY MIDWAY
» ERSCHIENEN: 1980
» HARDWARE: AUTOMAT (ORIGINAL), ALLE HEIMCOMPUTER UND KONSOLE

Von Winnie Forster

Am Hauptbahnhof München – nicht der schlimmste, aber auch nicht der schönste Deutschlands – beginnen und enden meine 80er-Jahre-Software-Kauf-Trips: Vor dem Besuch von Vobis, WOM und Video-Magic verbrennt ein Teil des Taschengelds in der Internationalen Presse, wo ich mir die neuen Ausgaben von *Your Computer* hole. Abends, vom München-Marsch erschöpft und bepackt, bleiben noch ein paar Minuten bis zur Rückfahrt und ein, zwei Markstücke in der Tasche. Ab durch die Intercity-Gaststätte: Ganz hinten blinkt ein US-Spiel, das Lokal-thematisch passt wie die Faust an den Bierkrug!

Wir erinnern uns, dass vor 35 Jahren die technisch heißesten Spiele nicht auf hochgerüsteten PCs oder TV-Konsolen, sondern als öffentliche Automaten und nur gegen bare Münze laufen – eine Mark für drei Leben. Deutsche Kinder bekommen davon weniger mit als andere, weil bei uns Arcade-Games rigoros besteuert und jugendgeschützt sind: Das Beste von Atari, Namco und Sega gibt's erst ab 18.

Ein Tabu für Siebtklässler ist die Spielhalle „Vegas" zwischen Hauptbahnhof und Münchens Porno-Meile; auch in andere Kaschemmen, in denen Automaten blinken, will oder darf Winnie nicht rein. Lediglich an der Bahnhofskneipe führt kein Weg vorbei, wenn noch 15 Minuten bis zur Heimreise bleiben. Dem Kellner gönne ich keinen Blick, sondern marschiere ins hintere Eck, wo nicht irgendein Action-Spiel aufgestellt ist, sondern das ulkige *Tapper*. Zumindest virtuell werde ich doch zum Kneipen-Profi!

Tapper zerballert nicht Raumschiffe oder Panzer, sondern bedient als fleißiger Barmann durstige Gäste. Auf den Bildschirm drängeln Cowboys, Sportler, Punks und am Schluss auch noch außerirdische Kundschaft, die man mit Bierglas-Schubs über die Theke „abschießt". Statt selbst zu bechern, wie die Pendler in meinem Rücken, schenke ich Budweiser aus.

Später erscheinen zig *Tapper*-Umsetzungen, doch „richtig" fühlt sich der US-Klassiker nur als Automat an. Midway verbaut nämlich echte Theken-Komponenten, Getränkehalter, Aschenbecher und Kupferstangen für die Füße. Statt Feuerknopf gibt's einen authentischen Zapfhahn, der – dank Milliarden Griffen 1.000-jähriger Bierausgabe – ergonomisch ausgereifter, besser und effektiver ist als normale Game-Controller: Mit gefühlvollem Zug füllt man das Glas, ein kurzer Druck lässt es zum Kunden schlittern. Die andere Hand dirigiert per Joystick den Kellner zwischen vier Theken, wo er zurückrutschendes Leergut abpasst, bevor es auf dem Boden zerdeppert, und Trinkgeld sammelt – Hektik nonstop! Die Entwickler wollten übrigens noch digitalisierte Rülpser ins Spiel einbauen, ließen das aber sein – in der Bahnhofskneipe fehlt mir das nicht.

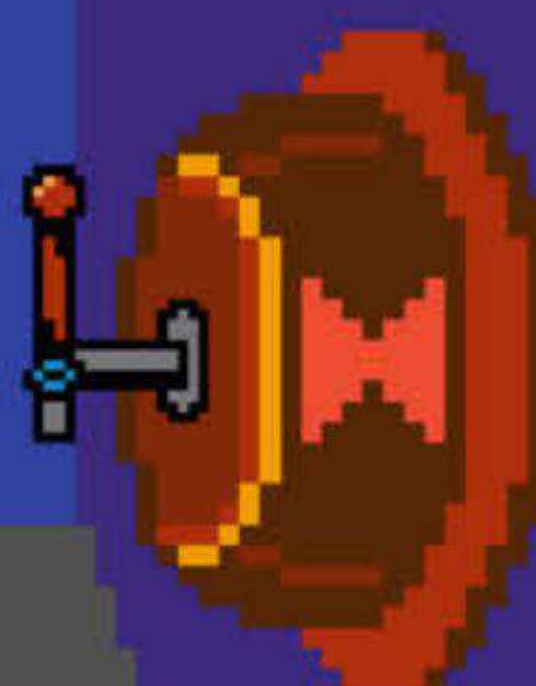
War *Tapper* nur erträglich im passenden Ambiente? Oder gutes Spieldesign, zeitlos, gar zukunftsweisend? Nachfolger oder Varianten erscheinen nicht, andere Publisher ignorieren die Idee. Als Sony 1999 das erste PlayStation-Analog-Pad ausnützt und mit der Restaurant-Simulation *Ore No Ryoori* eine komplexe Fortführung simpler *Tapper*-Mechanik schafft, bekommen das nur wenige Gourmets mit. Zum weltweiten Hit wird flinkfingrige Gastro-Action erst im 21. Jahrhundert mit *Cooking Mama*. Auch Casual-Apps à la *Diner Dash* bauen letztlich auf dem US-Oldie auf.

Im Disney-Film *Wreck-It Ralph* schenkt 2012 der *Tapper*-Schnauzbart dem Helden schäumendes Rootbeer aus. Beide träumen von den guten alten Arcade-Kneipen-Zeiten. Ich auch: Wer damals im bayrischen Trinkhallen-Trubel im Dunst von Alkohol und Zigaretten ums letzte Geld schwitzen musste, dem erscheint manche VR-Immersion des 21. Jahrhunderts brav und harmlos. *





0







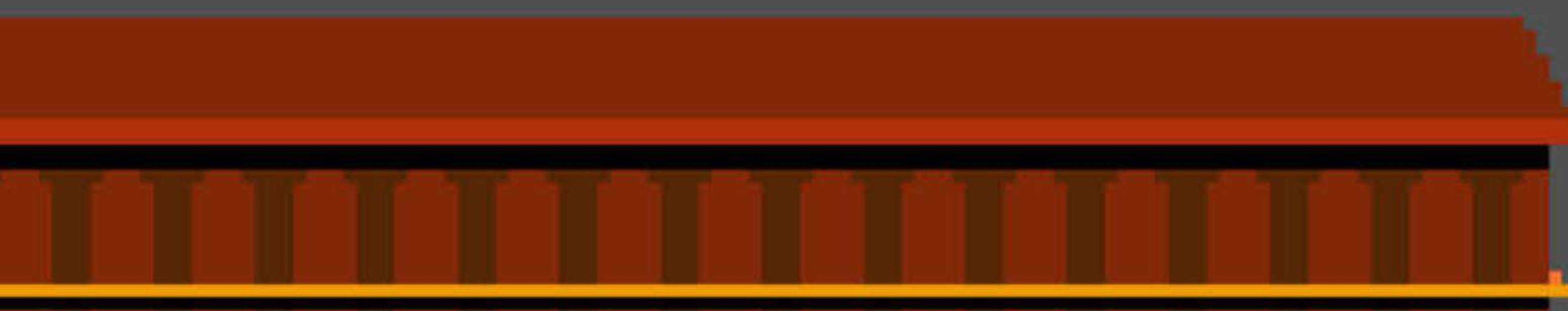












1

Lomax

Retro Gamer folgt dem unehelichen Kind der *Lemmings*-Reihe und berichtet von dessen schwieriger Geburt.



» Außerhalb Europas hieß das Spiel *The Adventures Of Lomax.*



Ungefähr ein Jahr war das (schließlich 1996 veröffentlichte) *Lomax* bereits in Entwicklung und hatte immer noch keinen zufriedenstellenden Zustand erreicht. Publisher Psygnosis machte dem *Lomax*-Team schließlich klar, dass seine Geduld am Ende war. Das Entwickler-Duo Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg musste sich entscheiden: Wollten die beiden weiterhin ihr Privatleben in vollen Zügen genießen – oder sich auf den Hintern setzen und Gas bei der Entwicklung geben?

Lomax ist ein Spin-off der von David Jones und Mike Daily bei DMA Design geschaffenen *Lemmings*-Reihe. Während *Lemmings* ein klassisches Puzzlespiel ist, handelt es sich bei *Lomax* um ein 2D-Jump-and-run. Es erinnerte mit seinen niedlichen Charakteren und ausgefeilten Levels eher an das im Jahr zuvor veröffentlichte *Rayman*. Die Story ist simpel: Übel-Ed hat die Lemminge in Monster verwandelt und ihr müsst sie retten. Dazu springt ihr von Plattform zu Plattform, sammelt Münzen und besiegt per Wirbelattacke Gegner – oder werft ihnen euren magischen Hut an



» [PlayStation] Henk Nieborgs Pixelkunst in *Lomax* ist erstklassig.

den Kopf. Außerdem setzt ihr eine Reihe von Spezialfähigkeiten ein, wie Plattformen bauen oder Löcher buddeln.

Den Auftrag für *Lomax* hatte das Team aufgrund seines vorherigen Spiels *Flink* erhalten, das Psygnosis 1994 veröffentlichte. Ursprünglich war *Lomax* als Projekt für Sega Mega Drive geplant, doch der Publisher entschied, dass es für Sonys kommende 3D-Spielekonsole PlayStation erscheinen sollte.

„Psygnosis wollte, dass wir ein *Lemmings*-Hüpfspiel mit Fokus auf 3D machen", beginnt Erwin, der Programmierer von *Lomax*. „Das war der Ansatz für das Spiel und alles, was wir brauchten. Wir waren begeistert und fühlten uns geehrt, dass man uns die Aufgabe anvertraute. Während wir für *Flink* mit einer detaillierten Präsentation unseres Spielkonzepts werben mussten, gab uns Psygnosis für *Lomax* einfach so das Go." Ohne Designdokument in der Tasche verließ Erwin Österreich, um in den Niederlanden mit Grafiker Henk Nieborg zusammenzuarbeiten.

Henk hatte seine Pixelkünste bereits in *Flink* unter Beweis gestellt. Mit der Leistung der PlayStation schien genügend Raum für Kreativität vorhanden zu sein. Allerdings enstand über geraume Zeit hinweg eher wenig Vorzeigbares. Wie Erwin zugibt, scherten er und Henk sich wenig um die Einhaltung der Fristen, die Psygnosis vorgab: „Es gab viele Probleme. Das größte war, dass wir junge Männer waren, die die süßen Seiten des Lebens genießen wollten. Wir haben den Fokus etwas zu stark auf unser Privatleben gelegt statt auf das berufliche. Das war ein gewaltiger Kontrast zu unserem vorherigen Verhalten bei *Flink*. Bei *Lomax* lief es plötzlich nicht mehr. Statt uns gegenseitig anzutreiben, zogen wir uns gegenseitig runter. Keinem von uns gelang es, etwas Gutes zu erarbeiten, das den anderen hätte inspirieren können. Wir genossen unser Privatleben in vollen Zügen, beruflich waren diese Zeiten der Horror."

Da der Release der PlayStation bald anstand, begann Psygnosis immer mehr Druck zu machen. Erwin bekennt: „Wir dachten uns peinliche Ausreden dafür aus, dass wir unsere Zwischenziele nicht erreicht hatten. Die Stimmung war mies."

Henk verrät uns, das *Lomax* nach zwölf Monaten Entwicklungszeit gerade mal zu 25 Prozent fertig war. Nachdem das Team diverse Deadlines gerissen hatte, verlangte Psygnosis von Henk und Erwin, die Entwicklung unter Aufsicht ▶



» [PlayStation] Vor jedem Levelstart sieht man, wie nah man Übel-Ed bereits ist.

ANIMATIONS-SERIE

Psygnosis glaubte offenkundig, dass man abseits des Spiels noch mehr aus *Lomax* herausholen könnte. Geplant war eine Animationsserie im *Lemmings*-Universum. Der Gedanke war nachvollziehbar, schließlich hatten zuvor Comicserien mit Mario und Sonic Erfolg. Allerdings war *Lemmings* eine viel kleinere Marke. Doch Psygnosis hatte bereits ein amerikanisches Studio mit der Produktion der Serie beauftragt. Henk Nieborg wurden eine Reihe von Charakterdesigns der geplanten Serie gezeigt, von denen er zwei für *Lomax* adaptierte. Der erste Charakter hieß Knight, aus dem später Lomax selbst wurde. Der andere hieß Lorock, der nach dem Spielabschluss als Führer auftaucht.

Irgendwann während der Produktion des Spiels wurde die Entwicklung der Serie gestoppt. Weder Henk noch Erwin konnten uns die genauen Gründe nennen. Möglicherweise lag es daran, dass sich die Entwicklung des Spiels länger hinzog – oder auch schlicht dran, dass Mitte der 90er Jahre die *Lemmings*-Serie zu stark an Bedeutung verloren hatte.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** PSYGNOSIS
» **ENTWICKLER:** PSYGNOSIS
» **ERSCHIENEN:** 1996
» **PLATTFORM:** PLAYSTATION, PC
» **GENRE:** PLATTFORMER

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

LEMMINGS
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1991

FLINK
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1994

G-POLICE
SYSTEM: PLAYSTATION, PC
JAHR: 1997

im Büro in Liverpool fortsetzen. Dort arbeitete ein anderes Team an *WipEout*. Der erhöhte Druck half tatsächlich: Henk und Erwin zogen die Sache endlich durch.

Erwin erinnert sich: „Zwei Monate lang haben wir uns förmlich den Hintern aufgerissen. Wir arbeiteten nonstop, an jedem Tag der Woche. Wir lebten von Cola und Pizza. Wir hatten unsere Magie zurückerlangt, die Maschine lief wieder wie geschmiert, die Ideen sprühten, wir waren total enthusiastisch." Henk bestätigt jedes Wort: „Die anderen Teams schauten uns an, als würden sie sich fragen, wie jemand so schuften kann. Allerdings wussten sie ja nicht, dass die zwölf Monate vorher wie ein langer Urlaub für uns gewesen waren. Aus einem Stapel des Nichts hatten wir etwas gemacht, das einem echten Spiel ähnelte. Unsere Producer meinten, wir hätten ein Wunder geschafft. In dieser Hinsicht waren das die besten zwei Monate unseres Lebens. Die stolzesten in jedem Fall!"



» **[Playstation] Besiegt ihr von Übel-Ed verfluchte Gegner, befreit ihr den darin gefangenen Lemming.**

> » Die anderen *Lemmings*-Spiele dienten mir nicht als Inspiration. « HENK NIEBORG

Spielmechanisch mag *Lomax* ein typischer 2D-Plattformer sein. Allerdings einer, der gut umgesetzt ist, Spaß macht und sich gleichsam vertraut und frisch zugleich anfühlt. „Die Kombination aus einigen guten Gameplay-Ideen und dem *Lomax*-Charakter, der in dieser hübschen Pixelwelt herumläuft und seine speziellen Lemmings-Fähigkeiten nutzt, klangen nach einem interessanten Spielkonzept", führt Henk aus. „Ich habe ehrlich gesagt die anderen *Lemmings*-Spiele nicht als Inspiration genutzt, weder für die Grafik noch für das Spieldesign. Ich konzentrierte mich auf die damals populären Plattformer, spielte die ganzen 90er-Jahre-Sachen von Nintendo, Capcom und Konami. Das mache ich heute noch."

Eine der größten Stärken vom *Lomax* ist Henks Pixelgrafik, seien es die Charaktere oder die Levels, die von mit Rankenpflanzen gesäumten Wäldern bis hin zu treibenden Schiffen reichen. Auch sonst stimmt die Qualität, etwa bei der präzisen Steuerung, für die Henk und Erwin auf ihre Erfahrungen mit *Flink* zurückgreifen konnten. „Manche Leute betrachten *Lomax* als Sequel zu *Flink*, was gewissermaßen Sinn ergibt, da ich Design und Grafik beider Spiele machte. Zudem sind es beides Plattformer. *Lomax* wurde aber besser als *Flink*, besonders in puncto Steuerung und Gameplay. Und es wurde größer, als ich geplant hatte. Ich konnte auf der PlayStation mehr Farben und Speicher nutzen, was natürlich cool war.

SECHS NONKONFORMISTEN

Weitere Spiele, die von der Norm abwichen.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
NES, 1987

■ Ganz anders als im ersten Teil erlebt ihr Links zweites Abenteuer *The Adventure Of Link* nicht aus der Vogel-, sondern aus der Seitenperspektive, wann immer ihr auf Gegner oder sonst etwas trefft. Nur die Oberwelt funktioniert mehr oder weniger wie in Teil 1.



PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES
SNES/MEGA DRIVE, 1994

■ Zu *Pac-Man* gab es eine ganze Reihe von Fortsetzungen, aber mit *Pac-Man 2: The New Adventures* wich die Serie deutlich von der bewährten Formel ab. Bei *Pac-Man 2* handelt es sich um einen (mittelprächtigen) Sidescroller mit Puzzle-Elementen.



MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
PLAYSTATION, 2000

■ Auch in *Mortal Kombat: Special Forces* prügelt ihr euch mit Gegnern. Allerdings nicht im typischen 1-gegen-1-Modus: Hier lauft ihr ausschließlich mit Jax in Third-Person-Perspektive durch 3D-Levels, die auch Raum für Erkundung bieten. Ein schwaches Spiel!



» [PlayStation] Im Wildwest-Level müsst ihr euch an Geier krallen, um die Kluft zu überwinden.



» [PlayStation] *Lomax* ist ein 2D-Spiel, dank Parallax-Scrolling entsteht aber eine schöne Tiefenwirkung.

Tatsächlich habe ich es etwas übertrieben und nutzte zu viele Farben. Wenn ich mich recht entsinne, hatten wir am Ende sogar Probleme, all unser Zeug in den Speicher zu kriegen."



Trotz der Höhen und Tiefen erinnern sich Erwin und Henk gern an die Entwicklung von *Lomax*. „*Flink* mag die reibungslosere Entwicklung gehabt haben, aber *Lomax* bleibt mein Favorit, da es sich mehr wie Rock 'n' Roll anfühlte", reminisziert Henk. „Wir fanden heraus, wie es sich anfühlt, total uninspiriert vom eigenen Projekt zu sein, samt all den negativen Dingen, die daraus entstehen. Wir erlebten am Ende aber auch eine magische Genesung, so etwas habe ich zuvor nie erlebt." Unglücklicherweise interessierten sich die Medien nicht sonderlich für ein 2D-Pixel-Hüpfspiel auf einer 3D-Konsole. *Lomax* wurde kein Hit. Doch Henk sagt: „Die Fans mögen das Spiel noch heute, da Pixel eine zeitlose Magie haben, wenn man sie richtig macht." Erwin stimmt ihm zu: „Am Ende sind wir mit der Schönheit des Spiels gesegnet. Es ist einfach hübsch anzuschauen. Man findet leicht den Dreh raus. *Lomax* ist ein schönes, unterhaltsames Gute-Laune-Spiel. Und wir haben es fertiggestellt, obwohl wir fast die Hoffnung verloren hatten, dieses Ziel zu erreichen."

Wenngleich nach der wechselhaften Entwicklungsgeschichte von *Lomax* ein gutes Spiel herauskam, bedauern Erwin und Henk, dass sie die ersten zwölf Monate verschlafen haben. Erwin weint der ineffizienten Entwicklungszeit nach: „Womöglich wäre es ein anderes Spiel, wenn wir von Beginn an mit demselben Enthusiasmus rangegangen wären wie bei unseren vorherigen Spielen. Dann hätte sich *Lomax* vielleicht wirklich von der Masse abgehoben. Aber das war dem Titel nicht vergönnt. Manchmal müssen Jungs einfach Jungs sein. Und für die beiden Hardcore-Geeks, die wir waren, war es damals an der Zeit dafür."

Doch selbst wenn die beiden ein ganzes Jahr förmlich vergeudeten, haben Erwin und Henk einen kleinen Klassiker erschaffen. *Lomax* bietet eine schnelle Spielmechanik, verpackt in wunderschöne Pixelgrafik. Es ist untermalt vom unvergesslichen Soundtrack von Andrew Blythe und Marten Joustra. Wir finden, dass nicht nur Fans der *Lemmings*-Reihe danach Ausschau halten sollten. Als einer Art finaler Gruß der 2D-Pixel-Ära ist es gut gealtert. *



X-COM: ENFORCER

PC, 2001

■ Das letzte Spiel der originalen *X-COM*-Reihe drehte die Spielmechanik durch den Reißwolf. In *X-COM: Enforcer* geht es nicht um Rundentaktik, sondern um Third-Person-Action. Kein Wunder, dass es niemand kaufen oder fortsetzen wollte.



STAR FOX ADVENTURES

GAMECUBE, 2002

■ Ursprünglich entwickelt wurde es als *Dinosaur Planet* ohne Bezug zu *Star Fox*. *Star Fox Adventures* holte die Action aus dem Cockpit raus und schickte den Spieler zu Fuß in ein 3D-Action-Adventure. Viele Elemente erinnern an *Zelda*, aber wirklich gut war es nicht.



FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

PLAYSTATION 2, 2006

■ Dies war, neben dem Animationsfilm *Advent Children*, eine direkte Fortsetzung von Squaresofts RPG-Reihe. Allerdings war das Spiel mit Vincent Valentine in der Hauptrolle kein Rollenspiel, sondern ein Third-Person-Shooter.

Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!

ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

4/2017

September, Oktober, November 2017

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

HALF-LIFE 2

Wie Antiheld Gordon Freeman das Genre revolutionierte

STAR WARS ROGUE SQUADRON

DEUTSCHE ENTWICKLER ENTFESSELTEN DEN STERNENKRIEG AUF N64 UND PC

AMIGA 500

Wie der A500 Commodore noch mal rettete

4 198107 812902 04







Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor.
Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!

Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Name

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

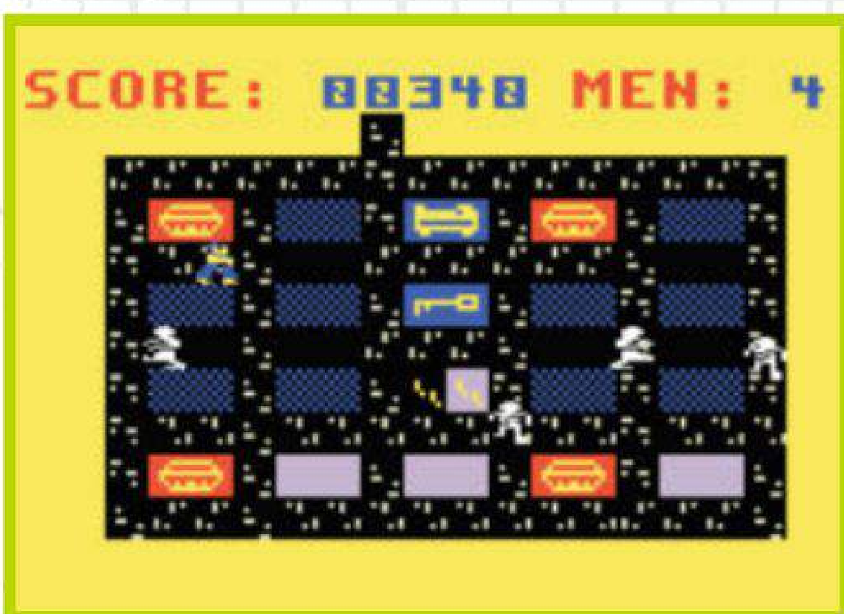
Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

Auf dieser Doppelseite stellen wir euch aktuelle Homebrew-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

OH MUMMY!

» **SYSTEM:** INTELLIVISION
» **ENTWICKLER:** NANOCHESS
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/mummy-intv
» **PREIS:** GRATIS

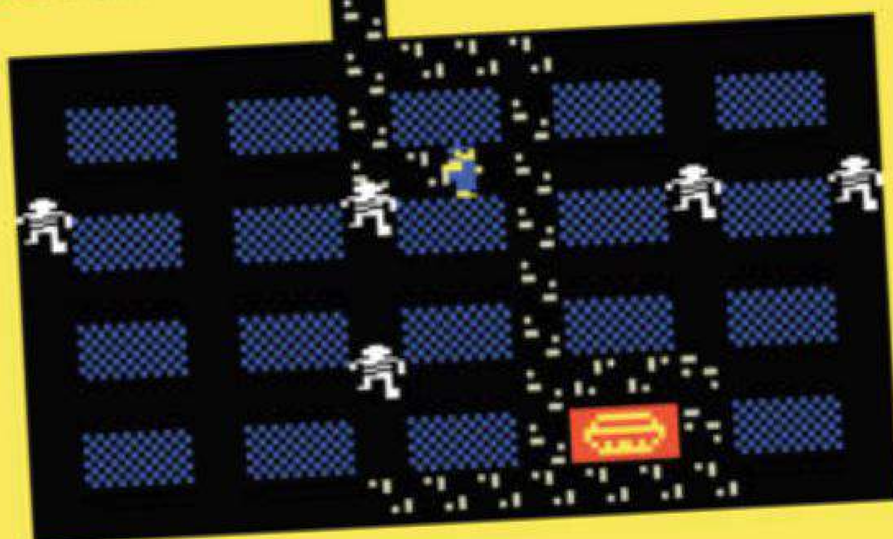


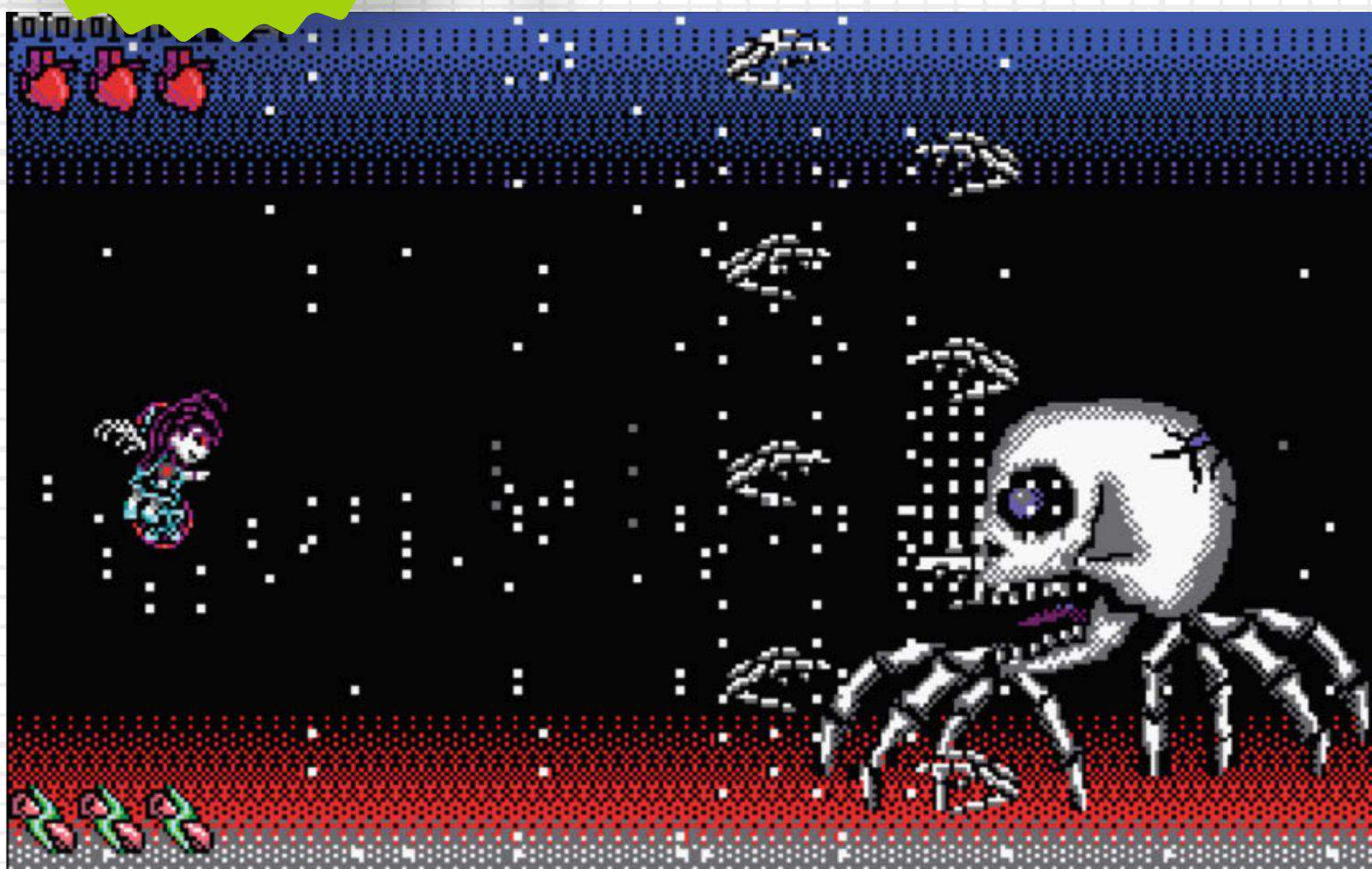
» [Intellivision] Alleine seid ihr in den Gräbern nie.

Nicht erst seit *Lara Croft* und *Tomb Raider* wissen wir, wie gefährlich Grabkammern sein können. Schon 1984 durften wir in *Oh Mummy* auf dem Schneider CPC sowie anderen Computern in ägyptischen Gräbern auf die Suche nach Schätzen gehen. Seit kurzer Zeit gibt es nun auch eine freie Interpretation des Spiels für das Intellivision.

In *Oh Mummy!* von Nanochess müsst ihr ebenfalls nach Artefakten suchen, die wiederum als Schlüssel zum nächsten Level dienen. Sarkophage öffnet ihr, indem ihr einmal um sie herumlauft. Doch das klingt einfacher, als es tatsächlich ist, da euch ein paar Skelette daran hindern wollen. Erwartet übrigens kein zu leichtes Spiel: *Oh Mummy!* wird von Abschnitt zu Abschnitt kniffliger.

» [Intellivision] Eure Fußstapfen müssen einmal um einen Sarg herumführen, um ihn zu öffnen.

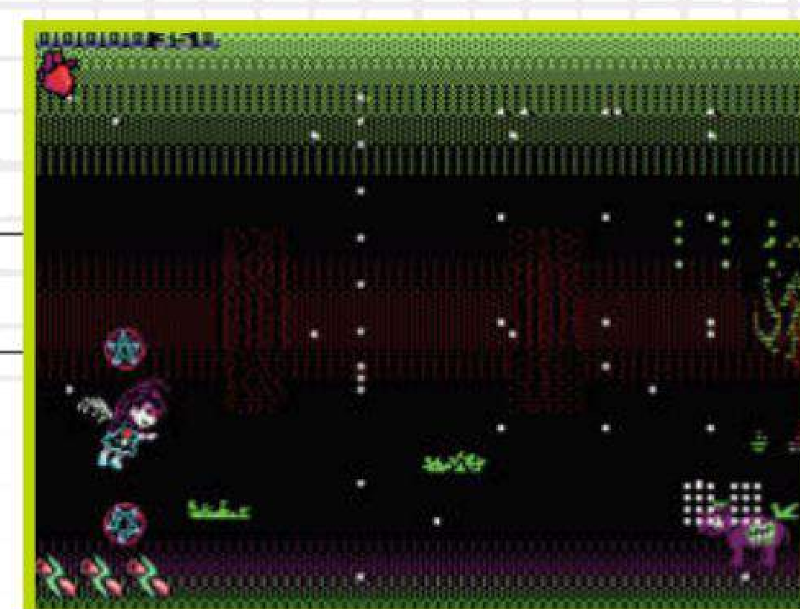




» [Schneider CPC] Da ist wohl jemand mit Kopfschmerzen aufgewacht.

CHIBI AKUMA(S)

» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC » **ENTWICKLER:** KEITH SEAR
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/chibi-cpc » **PREIS:** GRATIS



» [Schneider CPC] Den Kugelhagel hat uns der Wetterbericht verheimlicht!



» [Schneider CPC] Chibiko im Kampf gegen Ghule und andere Kreaturen.

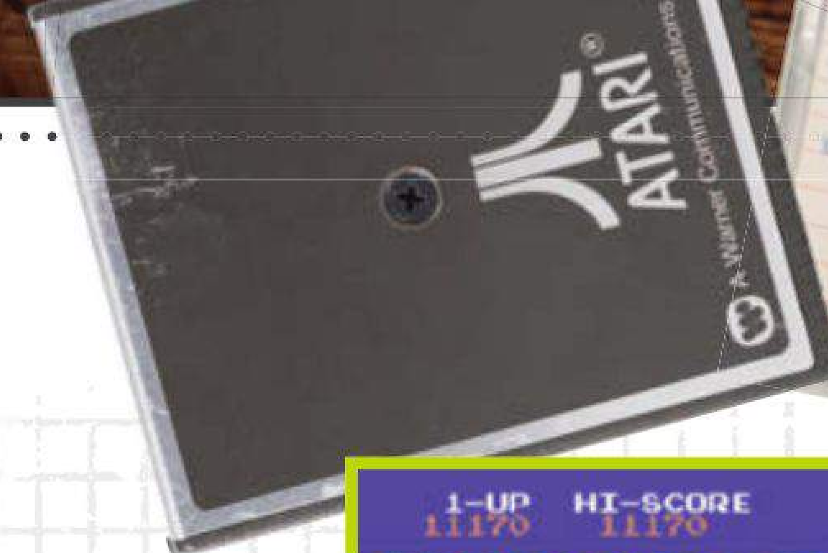
Vampir-Dame Chibiko hat es nicht leicht. Von Gott besiegt und aus der Unterwelt verbannt, verbringt sie ihre Nächte meist damit, hilflose Dorfbewohner ihres Blutes zu berauben. Und dann kommen auch noch ein paar eklige Kreaturen auf die Idee, ihr Heimatterritorium übernehmen zu wollen. Eine schlechte Idee – eine ganz schlechte. Gemeinsam mit Chibiko und ihren Künsten in dunkler Magie heizt ihr den Invasoren mächtig ein.

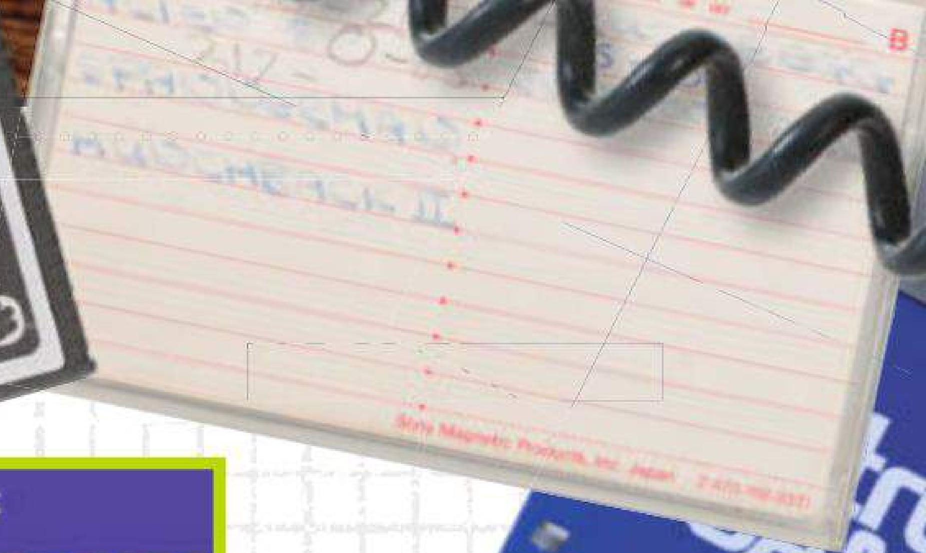
Chibi Akuma(s) ist ein scrollendes Shoot-em-up, in dem der fliegenden Vampir-Lady die Kugeln nur so um die Ohren rauschen. Bullethell-Pausen gibt es nur wenige. Nicht leichter wird es dadurch, dass es sowohl eine Feuertaste für einen Schuss nach links als auch nach rechts gibt. Haltet ihr sie gedrückt, wechselt Chibiko in den Fokus-Modus, und ihr bewegt euch etwas langsamer. Nun könnt ihr nicht nur besser den Kugeln ausweichen, sondern auch gezielter eure eingesammelten Sonderwaffen einsetzen.

Die Trefferbox eurer Antiheldin ist zum Glück recht klein gehalten – so hart *Chibi Akuma(s)* ist, so sehr haben sich die Entwickler auch um Fairness bemüht. Dass ihr es bei dem Schneider-CPC-Titel von Keith Sear darüber hinaus nicht mit dem schwierigsten Vertreter seiner Art zu tun habt, beweist auch das Continue-System mit seinen 20 Neuversuchen mit jeweils drei Leben. Unserer eigenen Erfahrung nach kann man bei *Chibi Akuma(s)* mit etwas Übung ohne Weiteres das Ende zu Gesicht bekommen, zumal ihr den allgemeinen Schwierigkeitsgrad eurem eigenen Können anpassen dürft.









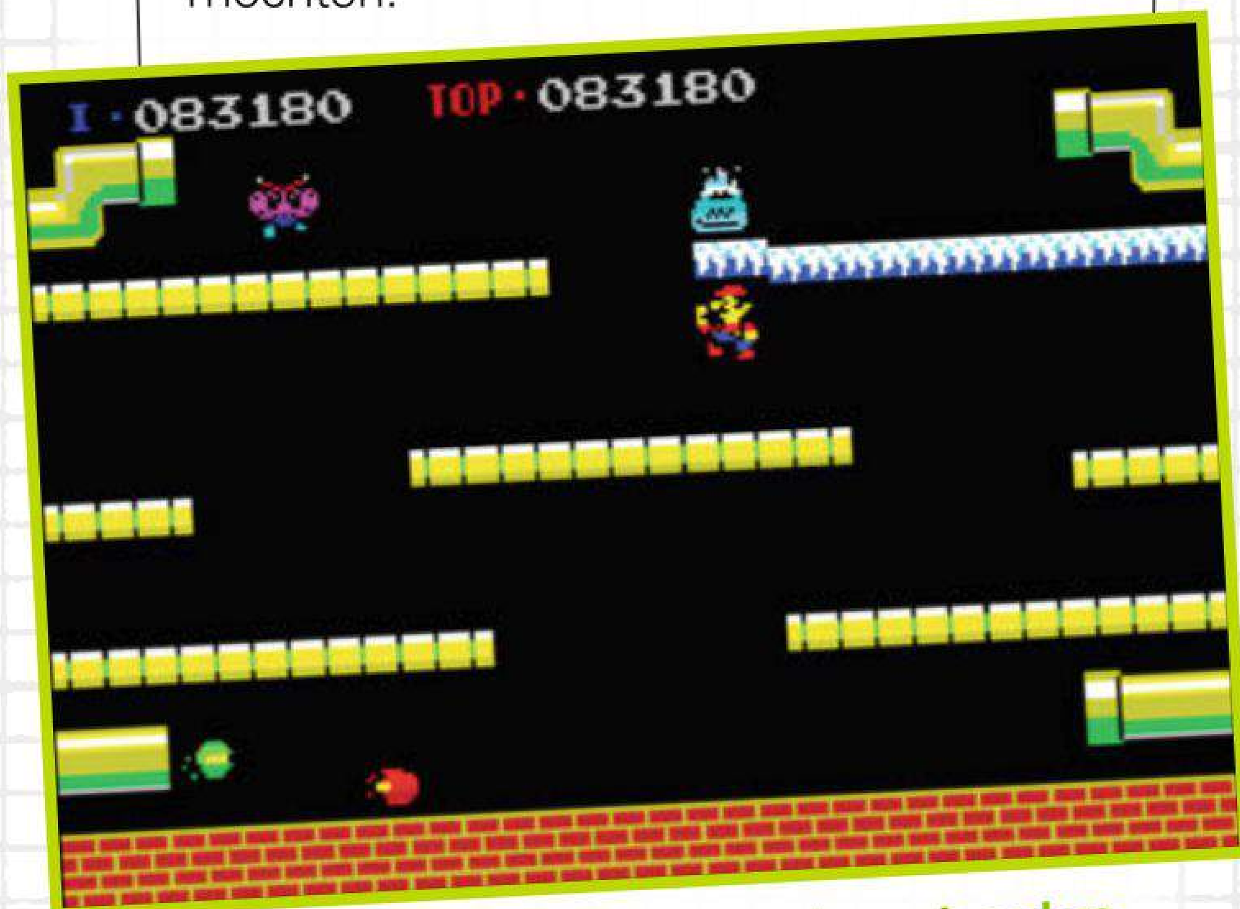


PIETRO BROS

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** CRISTIAN M. GONZALEZ
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/pietro-spec
» **PREIS:** GRATIS

Nachdem Pietro und Luizo eine nicht mehr ganz so frische Pizza vertilgt haben, werden die Brüder in eine Welt voller Rohre hineingezogen, wo sie sich gegen allerhand Krabbelviech zur Wehr setzen müssen. Cristian M. Gonzales macht keinen Hehl daraus, woher seine Inspiration für *Pietro Bros* stammte.

Wie im Klassiker *Mario Bros.* tauchen die Gegner auf der obersten Plattform des Levels auf und arbeiten sich immer weiter nach unten. Ihr müsst sie daran hindern, indem ihr sie mit einem Kopfstoß von der unteren Ebene aus betäubt und anschließend komplett ausschaltet. Im späteren Spielverlauf kommen immer stärkere Gegner. Ein Pflicht-Download für alle, die das *Mario Bros.*-Prinzip auf dem Spectrum erleben möchten.



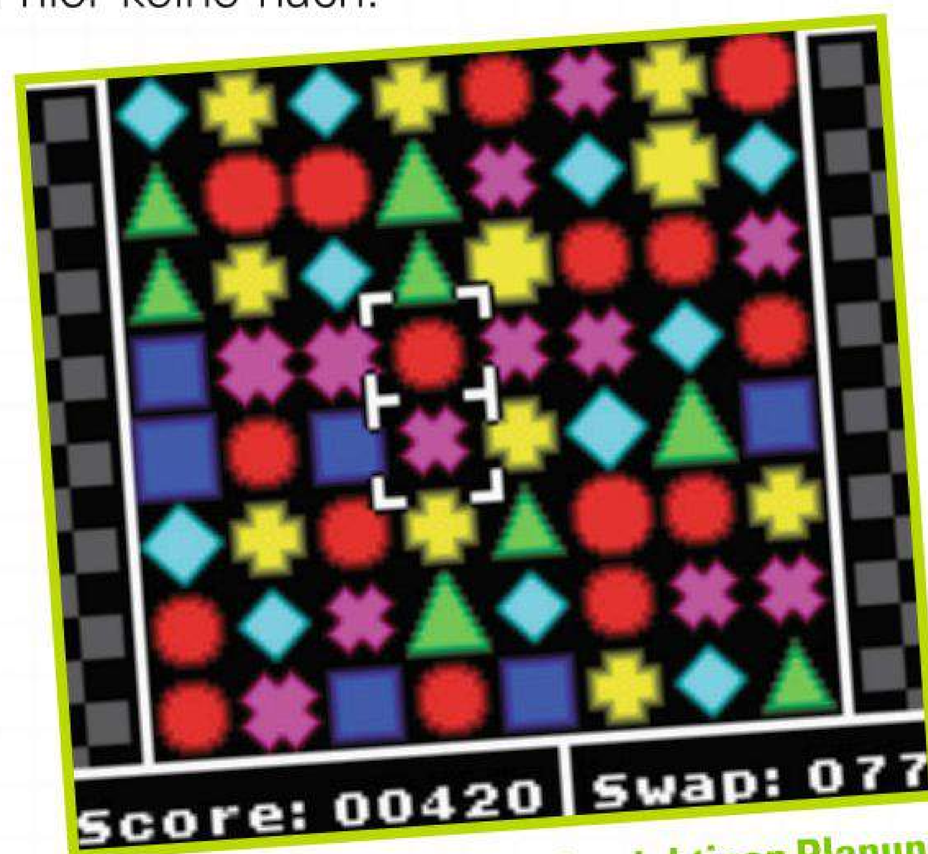
» [ZX Spectrum] Sehr ähnlich, und doch ein wenig anders.

GEOMETRIX

» **SYSTEM:** GAME BOY COLOR
» **ENTWICKLER:** ANTONIO NINO DIAZ
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/geometrix-gbc
» **PREIS:** GRATIS

Geometrix ist ein Puzzler für den Game Boy Color im „Match three"-Stil, in dem es darum geht, zwei Symbole so miteinander zu tauschen, dass drei der gleichen Farbe und Form nebeneinander liegen. Es gibt allerdings einen Punkt, der von den Standard-Regeln abweicht: Gelten normalerweise nur Züge, die eine Kombi aus drei oder mehr gleichen Steinen zur Folge hat, dürft ihr hier grundsätzlich jeden Stein gegen seinen Nachbarn tauschen und auf diese Weise größere Ketten vorbereiten.

Drei Spielmodi stehen zur Wahl: In „Swap Limit" und „Time Limit" sind die Anzahl der Züge beziehungsweise die Zeit der begrenzende Faktor, während es in „Clear Screen" darum geht, das Spielfeld leer zu räumen. Steine fallen hier keine nach.



» [Game Boy Color] Mit der richtigen Planung gelingen auch Fünfer-Kombos.





» [C64] Einer von vielen *Frogger*-Klonen – aber ein spielenswerter.

FROGGER ARCADE

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** HOKUTO FORCE
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/frogger-arc-c64
» **PREIS:** GRATIS

Anders als sein Hauptdarsteller ist das Spielprinzip von *Frogger* nicht plattzukriegen. Erst vor wenigen Monaten erschien mit *Frogger Arcade* eine weitere Umsetzung für den C64. Wie im Original klingt eure Aufgabe sehr einfach: Lasst Frösche unbeschadet Straßen und Flüsse überqueren. Wären da nur nicht die ganzen Autos und die reißenden Fluten …

Bringt ihr fünf Frösche in Sicherheit, habt ihr den Level abgeschlossen. Der Gefahrenlevel steigt, was sich etwa in noch dichterem Verkehr bemerkbar macht. Zwei Gründe sprechen für *Frogger Arcade*, obwohl es bereits genügend *Frogger*-Klone für C64 gibt. Zum einen wäre da die Liebe zum Detail, zum anderen der Anstieg der Schwierigkeitskurve, der sehr nahe ans Original herankommt.

MEGA CHERIL PERILS

» **SYSTEM:** MEGA DRIVE
» **ENTWICKLER:** THE MOJON TWINS
» **DOWNLOAD:** kikstart.eu/cheril-md
» **PREIS:** GRATIS

Auf ihren Abenteuern hat es Cheril in eine Stadt verschlagen, in der ein Virus einen Teil der Bevölkerung in Monster verwandelt hat. Sie versucht noch zu flüchten, doch ausgerechnet in diesem Moment aktiviert der Bürgermeister ein Kraftfeld, um die Außenwelt zu schützen. Cheril ist im Inneren der Kuppel gefangen.

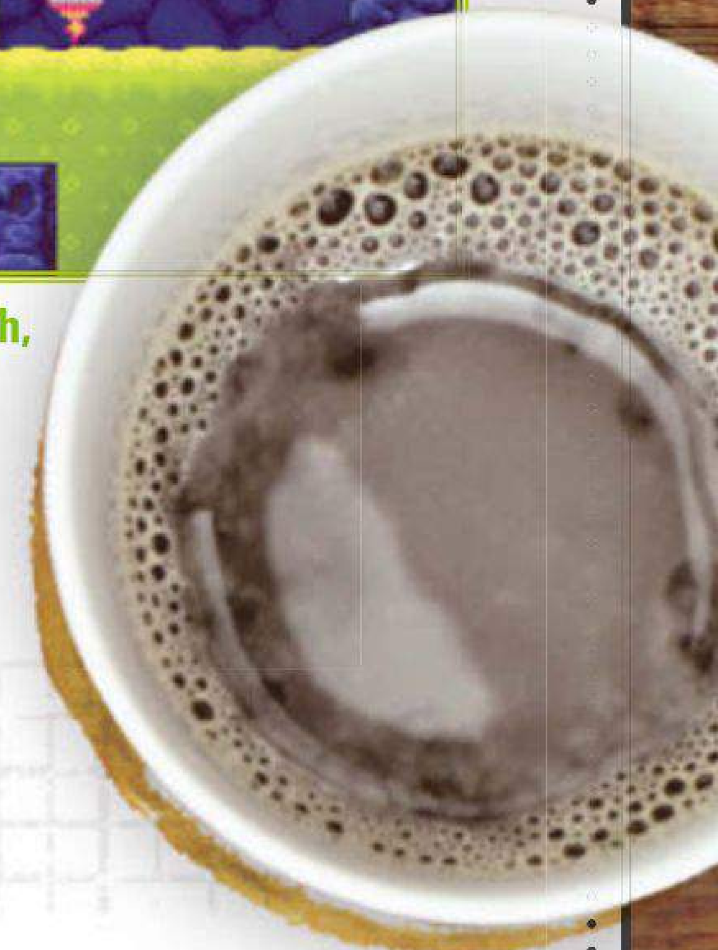
Um in *Mega Cheril Perils* Gegner mit einem Sprung auf den Kopf auszuschalten, müsst ihr sie zunächst betäuben. Glücklicherweise findet ihr hierfür in den Levels genügend Hilfsmittel wie Resonatoren, auch wenn diese manchmal gut versteckt sind. Doch nicht nur die Gegner machen es euch schwer, sondern auch die Sprungeinlagen. Freunde von Jump-and-runs sollten sich diesen Mega-Drive-Titel nicht entgehen lassen.



» [Mega Drive] Die Sprites sind hübsch, das Leveldesign ist durchdacht.



» [Mega Drive] Gute Reflexe sind von Vorteil.



RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

HOHER PREIS, HOHE QUALITÄT

Ich gehöre seit Ende 2016 zu eurer Leserschaft und wollte euch einfach mal Lob aussprechen. Ihr habt da eine super Zeitschrift am Start, die ich mir nach Lesen meiner ersten Ausgabe (das Jahresheft 2016) direkt abonniert habe! Der Preis mag sicherlich den ein oder anderen abschrecken, aber dafür bekommt man auch hohe Qualität; sowohl haptisch als auch inhaltlich. Eine Artikelidee hätte ich. Natürlich kann es sein, dass ihr das schon umgesetzt habt. Ich würde mich total über einen großen Artikel über die äußerst umfangreiche und beliebte Game-Serie *Mega Man* freuen. Wäre das eine Idee?

– S. Haas

Dein Wunsch war uns Befehl: Winnie Forster hat deinen Leserbrief telepathisch antizipiert und bereits in dieser Ausgabe Rockman (Mega Man) in der Rubrik „Full Set“ gewürdigt. Ansonsten haben wir Mega Man nur ein einziges Mal in einem eigenen Artikel behandelt: In unserer Erstausgabe 1/2012 (die noch eine reine Übersetzung eines englischen „Jahrbuchs“ war), in der Rubrik „Pixel-Perfektion“.

– Red.

MEHR MEGA MAN!

Ich freue mich wie Bolle auf jede neue Ausgabe. Als großer Fan von NES- und SNES-Spielen bin ich voll des Lobes über euer Heft. Aber: Wo bleibt *Mega Man*? Es finden sich bestenfalls Randbemerkungen über den „Blue Bomber“ à la „Das gab's auch noch“ oder „diese Spiele flackern auch“. Ich finde, das hat dieser große Heroe, der mir viele, viele tolle Stunden meiner Kindheit, Jugend und jungen Erwachsenenzeit (ich bin Jahrgang 77) beschert hat, nicht verdient. Bis heute, wo es die klassischen sechs NES-Games offiziell über STEAM gibt, beiße ich mich immer wieder gerne durch die beinharten Levels und fordere den teuflischen Dr. Wily zum letzten Gefecht.

Allein diese klassischen sechs Teile, zusammen mit ihren GameBoy-Adaptionen, wären doch zumindest einen Artikel wert. Nimmt man noch die ganzen Fortsetzungen, Reboots, Ableger, Spin-offs und Fangames dazu, kann man leicht den Überblick verlieren. Titel mit *Mega Man* im Titel sind doch Legion! Mega Man/Rockman ist einer der größten Helden der Videospielgeschichte und packt rein von der Anzahl der Spiele jeden Mario, Sonic, Link und Co. in die Tasche! Allein mit der Aufzählung aller Bosse und Waffen könnte man mehrere Seiten füllen, die Thematik wäre gar Stoff für ein Sonderheft!

Habt ihr was gegen blaue Männchen, die keine Igel sind, oder warum schweigt ihr euch so darüber aus? Dürft ihr nicht? Ich weiß, dass ihr den Inhalt der Zeitschrift mehr oder weniger von eurem britischen Vorbild übernehmt, aber mit denen kann man doch reden.

Wie gerade schon geantwortet, ist Mega Man tatsächlich nicht gerade überrepräsentiert bei uns. Ohne konkrete Versprechungen behalten wir diesen Umstand gern im Hinterkopf. Da wir uns die Artikel für jede deutsche Ausgabe aus drei bis vier englischen Retro Gamern zusammensuchen und auch nicht einfach eins zu eins übersetzen, sondern mit Liebe lokalisieren, und etwa ein Viertel der Artikel selbst erstellen, hätten wir die nötigen Gestaltungsspielräume. Ein Mega-Man-Sonderheft können wir allerdings ausschließen.

– Red.

ATARI BOX

Bereits im Juni wurde die Atari Box angekündigt – eine neue Konsole im an die alten Atati-8-Bit-Geräte angelehnten Design. Hersteller ist Atari Interactive – die allerdings mit dem „alten“ Atari nichts als die Namensrechte gemein hat, die Firma ging seit damals durch diverse Hände. Seitdem tröpfeln spärliche Infos nach, ohne dass der Hersteller bislang die genauen Spezifikationen offengelegt hätte. Jedenfalls soll das Gerät sowohl „klassische als auch moderne Spielerlebnisse“ bieten und folgende Anschlüsse bieten: HDMI, viermal USB, SD-Karten-Slot. Die Atari Box wird auf PC-Technologie basieren, was selbstverständlich auch Emulatoren ermöglicht. Das Gerät soll in zwei Editionen erscheinen. Eine soll eine klassisch anmutende Holzfront bieten, die andere in Schwarz und Rot (siehe Foto) gehalten sein. Die Oberseite wird in beiden Fällen aus schwarzem Kunststoff mit Rillen bestehen. Der Hersteller spricht von „Monaten“ der noch ausstehenden Entwicklung; eine Anfrage von Retro Gamer Ende Juli wurde nur mit einem (zudem veralteten) Standardtext abgewimmelt.

JUNGE LESER, ALTE SPIELE #1

Ich bin vermutlich mit meinen 15 Jahren einer eurer jüngsten Leser. Wenn es um erinnerungstechnische (oder ähnliche) Sachen geht in Retro Gamer, stehe ich also immer ein bisschen alleine da: Wie soll ich mich an Spiele aus den 80ern erinnern? Das dürft ihr aber keinesfalls als Kritik nehmen, mir ist klar, dass ich außerhalb eurer Zielgruppe bin. Euer Heft ist in meinen Augen unglaublich informativ gestaltet. Es macht mir einen Riesenspaß, es in stundenlanger Arbeit lesend auseinanderzunehmen. Was in der meisten Leser Augen Nostalgieeffekte auslöst, ist in meinen Augen jedes Mal ein wahnsinnig frisches Erlebnis. Meine Generation bekommt dadurch die wahren Perlen der Vergangenheit zu Gesicht. Dafür möchte ich mich ganz herzlich bei euch bedanken! Und ich habe noch einen Vorschlag. Könnt ihr (wenn ihr das nicht schon längst gemacht habt) ein komplettes Thema über eine Arcadehalle machen? Also mit allem Drum und Dran, nicht nur die Automaten an sich. Das wäre für mich wirklich interessant!

– M. Kowalski

Juhu, die nächste Generation ist da, der Fortbestand von Retro Gamer gesichert! Aber im Ernst: Wir freuen uns sehr, auch jüngeren Lesern eine Vorstellung von der „damaligen Zeit“



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10a, 85540 Haar



zu machen, die ja so unglaublich lang auch wieder nicht her ist. Also verglichen mit der Entdeckung Amerikas, zum Beispiel. Was deinen Vorschlag anbelangt: Wir hatten ein großes Automaten-Special in Retro Gamer 4/2014, dabei ging es am Rande auch um Spielhallen an sich. Eine „richtige" Spielhalle von damals vorzustellen könnte an den Fotos scheitern. Aber vielleicht greifen wir deine Idee bei einem England-, Italien- oder Japan-Besuch auf (wo noch viele Spielhallen mit Arcade Games zu finden sind). – Red.

ERGÄNZENDES ZU „FULL SET: TELARIUM"

Schön wäre es gewesen, bei einem Artikel über ein *Telarium* Full Set auch ein Bild zu haben, auf dem alle Packungen zu sehen sind. Allein das *Nine Princes of Amber*-Cover mit der „erdolchten Spielkarte" ist schon klasse, ganz zu schweigen natürlich von der aufklappbaren Innenansicht mit dem alten Mercedes. Noch ein paar Infos: Die ersten fünf Titel aus dem Jahr 1984 erschienen bei Release nur für die Lead-Plattformen Apple II und C64, *Amazon* und *Fahrenheit* erschienen nicht sofort für DOS-PC. Die ältere Fassung des *Trillium*-Newsletters erwähnt nur die beiden Plattformen Apple II und C64, die spätere Version des *Trillium*-Newsletters erwähnt dann den MS-DOS-PC als dritte Plattform. Als vierte Plattform war der Macintosh angekündigt worden, offenbar wurde diese Plattform aber zugunsten des Atari ST verworfen. Mir sind keine Macintosh-Versionen von *Telarium*-Titeln bekannt, Atari-ST-Versionen hingegen tauchen ab und zu auf. Mein *Nine Princes*-Folio hat tatsächlich unter dem Atari-ST-Label ein Macintosh-Label gehabt. Sollte es Macintosh-Versionen geben, wären die sicherlich interessant für Sammler.

Die beiden Adventures von 1985 hingegen waren dann für drei Plattformen zum Release vorgesehen. *Shadowkeep* ist tatsächlich nur für den Apple II erschienen, dieser Titel stammte von Ultrasoft und ließ sich nicht auf andere Plattformen portieren. Dieses RPG taucht nicht häufig auf eBay auf und ist mit Abstand der teuerste Titel aus dem angestrebten Full Set. Gängig ist hier der *Trillium Folder*, ziemlich selten ist die *Telarium Folder*-Variante von *Shadowkeep*. Was den Sammleraspekt angeht, so ist es richtig, dass die Folios einfach wegen ihres sehr schönen Aussehens die Fassungen der *Telarium*-Titel sind, die man sich in die Sammlung stellen möchte. Wenn man aber einfach nach den Spielen sucht, wird man auf eBay schnell fündig, bis auf Shadowkeep.

Die stabilen englischen Boxen der *Telarium*-Titel von der Firma Audiogenic sind allerdings wegen ihrer Seltenheit auch ziemlich gesucht; sie erzielen höhere Preise als die gängigen *Telarium*-Folder, weil sie viel seltener sind.

Und noch zu den Idealogic-Fassungen für den MSX-2: Ich habe tatsächlich ein Idealogic/Philips-Exemplar von *Perry Mason* ersteigern können – als Folder. Das Front-Cover ist so weit gleich, scheint nur ein wenig stärker rangezoomt zu sein, aber beim Aufklappen gibt es deutliche Unterschiede. Während die US-Folder im Inneren offenbar Fotografien verwenden, scheint das Innere des spanischen Folders handgezeichnet zu sein. Titel und Rückseite sind komplett in Spanisch gehalten, auch die Software selber scheint komplett lokalisiert. Ich habe diesen Folder mit seinen Rahmendaten in der Onlinegamesdatenbank *http://www.ogdb.eu* eingetragen. – K. Dick

Vielen Dank für diese sehr umfangreiche Schilderung. Deine noch ausführlichere E-Mail haben wir an den Autor Winnie Forster weitergeleitet. – Red.

RETRO-GAMER–HEFT-UMFRAGE:

GEWINNER

Vielen Dank für eure zahlreiche Beteiligung an der Leserumfrage von **Retro Gamer**. Über 800 Retro-Gamer-Leser haben sich die Zeit für unseren Fragebogen genommen. Euer Feedback gibt uns die Möglichkeit, das Heft noch besser auf eure Wünsche und Bedürfnisse auszurichten, was Artikel-Vorlieben, Plattform-Präferenzen und Co. anbelangt.

Außerdem haben wir erfahren, dass wir aus Sicht der meisten Teilnehmer einen guten oder sogar sehr guten Job mit Retro Gamer machen. Das tut gut und spornt uns weiter an! Als kleinen Mitmach-Anreiz hatten wir eine nagelneue Nintendo Switch-Konsole samt Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ausgelobt. Ende Juli haben wir nun den Gewinner aus allen Teilnehmern gezogen, die eine Adresse angegeben hatten, und schicken ihm seinen Gewinn Anfang August zu (Absender wird GamersGlobal sein, nicht wundern). Und der Glückliche heißt:

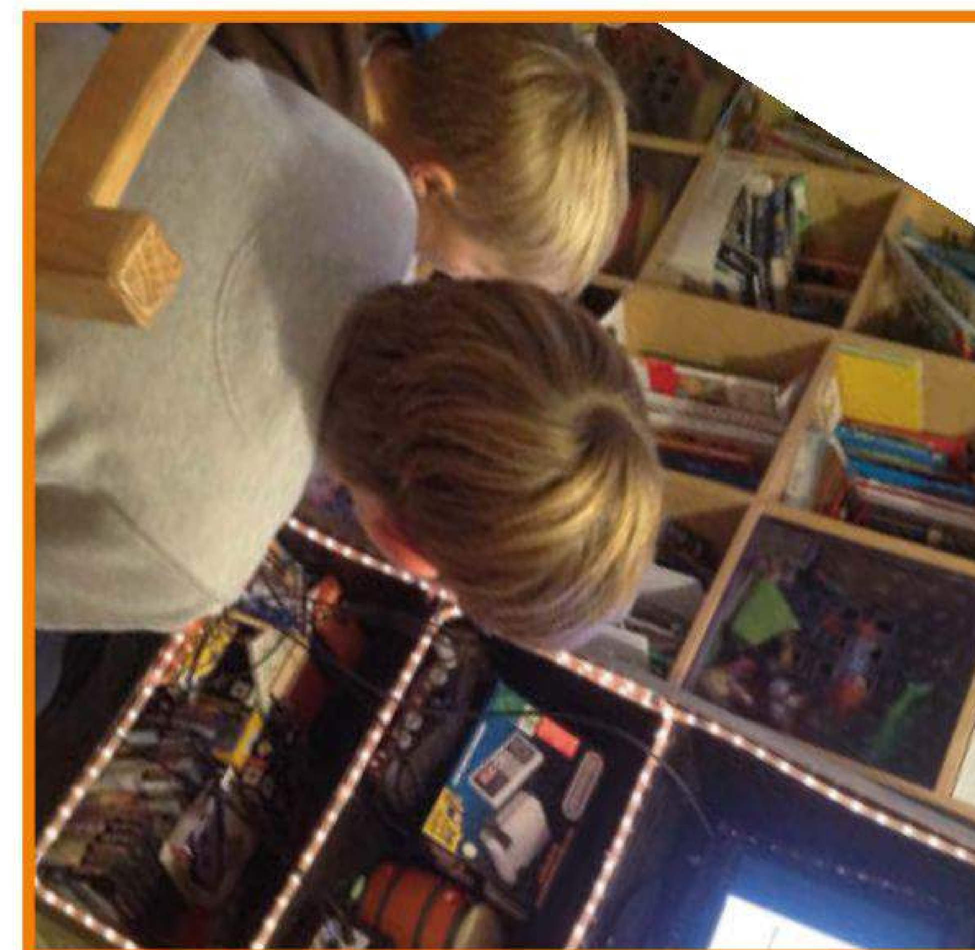
Andreas Reimertshofer aus Herne

Herzlichen Glückwunsch, und viel Spaß mit der hybriden Nintendo-Konsole, die sowohl am Fernseher als auch als Handgerät sehr gut funktioniert – nicht zuletzt auch bei *Breath of the Wild*, wie wir aus eigener Erfahrung versichern können.

retro GAMER

JUNGE LESER, ALTE SPIELE #2

Zunächst einmal Gratulation zu eurem tollen Magazin, das für alte Spielehasen wie mich immer eine Zeitreise in die Kindheit ist! Meine eigenen Kinder sind mittlerweile auch schon auf dem 8-Bit-Nostalgietrip – sie spielen *Mario* auf dem Mini NES, das ich im Gehäuse eines alten Flipperautomaten verbaut habe (siehe Foto). Jetzt fehlt nur noch die Switch …



MEHR DIABLO!

Ich bin 27 Jahre, aufgewachsen mit Nintendo, PlayStation und PC. Meine momentane Spielesammlung von allen Konsolen, Handhelds, PC und Co. beträgt circa 950 Spiele. Wie es der Zufall wollte, entschied ich mich, euer Heft erstmals mit Ausgabe 3/2017 zu kaufen – mich hatte als Student der Preis immer abgeschreckt. Momentan spiele ich auf meiner PS1 *Diablo* und so fühlte ich, dass es Schicksal war… Ich wurde nicht enttäuscht und mag eure Art, Themen zu präsentieren, und die Liebe zum Detail bei Design, Infos und dem Schreibstil. Dennoch vermisse ich ein paar Dinge, etwa zum Add-on *Hellfire*, oder welche Versionen es von den Spielen gab, also etwa Collector's Editions. Oder auch die Romane, Comics, Musik und so weiter. Das würde ich mir auch bei anderen Themen wie *A Link to the Past* übertragen. – B. Körber

MEHR HOMEBREW!

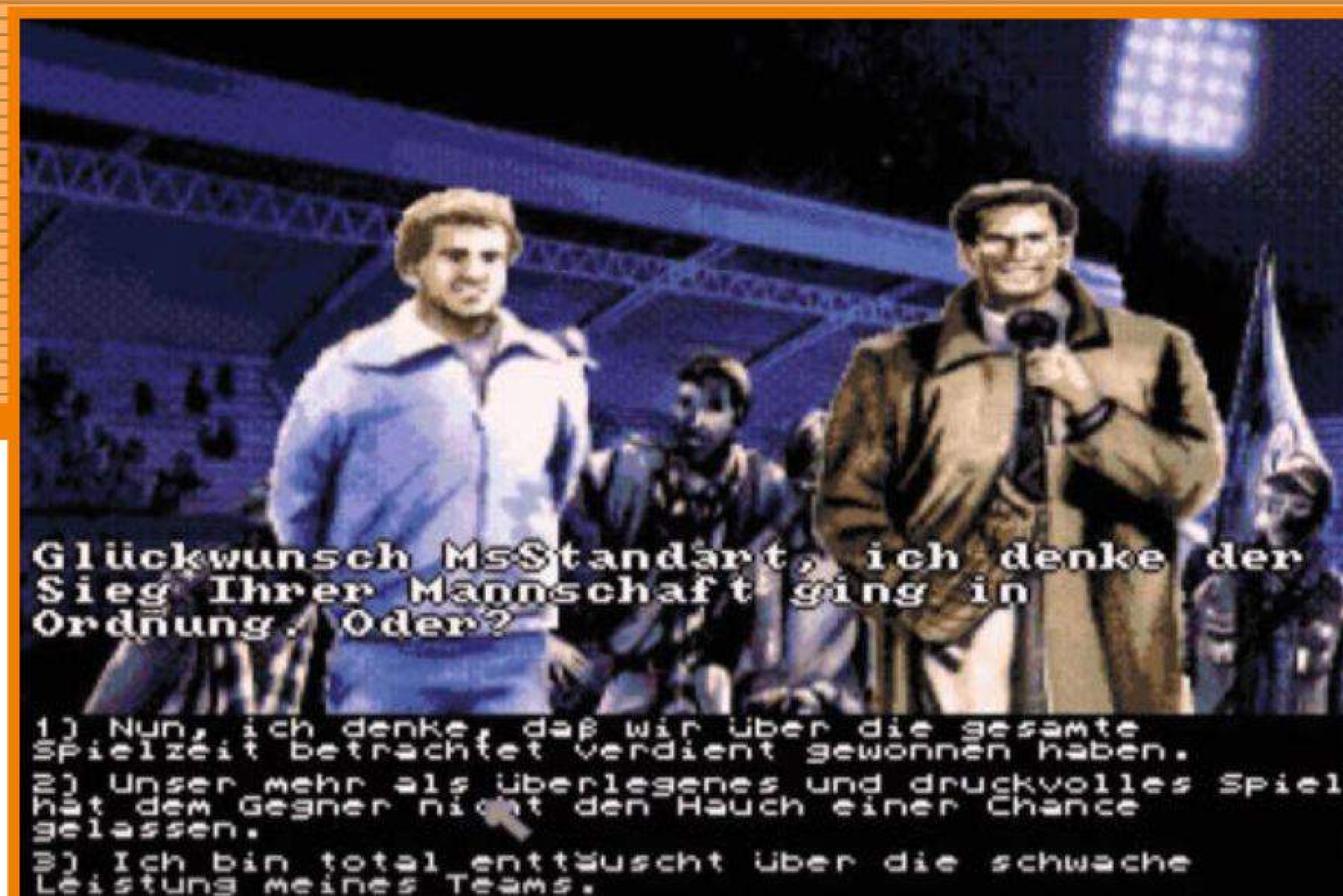
Als alter Googler und Youtuber stoße ich auf immer mehr auch recht aufwendige neue Games für alte Systeme, die sich in Sachen Qualität nicht vor den Klassikern zu verstecken brauchen und daher auch eine größere Fläche zur Besprechung verdienen! Ebenso werden viele alte Spiele zurzeit neu aufgelegt oder unfertige zu Ende entwickelt, und die Anzahl wächst beständig! Würde mich freuen, wenn ihr diese Themen aufnehmen oder ausbauen könntet (ihr hattet ja nun zweimal die Rubrik „Homebrew"). Vielleicht auch mal eine Artikelreihe zur Geschichte dieser Themen?

– M. Hinding

Zunächst einmal haben wir beschlossen, die Rubrik Homebrew auf Dauer fortzusetzen. Eine zusätzliche Beschäftigung mit dem Thema ist keinesfalls ausgeschlossen. – Red.

NICHT VERKRAFTBARER FEHLER (GEGENDARSTELLUNG)

Normalerweise bin ich, was kleinere Fehler angeht, sehr tolerant. Seit einigen Monaten aber schlage ich immer wieder Seite 146 der Ausgabe 2/2017 auf und ich kann es einfach nicht verkraften: Ihr schreibt dort im Artikel zu *Ultimate Soccer Manager* (1995, Amiga): „Im Spiel muss man auch Fragen der Presse beantworten, Jahre bevor es so etwas in anderen Fußballmanagern gab." Nach einem kurzen Heulanfall flüstere ich in mich hinein: „Nein, nein, nein!! In Ascarons *Anstoss* (1993) gab es das bereits zwei Jahre zuvor!" Hier musste man ebenfalls vor und nach wichtigen Spielen sowie in bestimmten Situationen (drohende Entlassung) die Fragen der Presse beantworten. Bitte druckt eine Gegendarstellung! Die Thematik ist nicht trivial: Stellt euch vor, in 1.000 Jahren finden Aliens die gesam-



melten Retro-Gamer-Ausgaben und bauen ausgehend von dieser Fehlinformation ganze Galaxien unsachgemäß auf. Könntet ihr das wirklich verantworten? Ein Beweisbild (aus einem Youtube-Longplay der Amiga-Version von Anstoss) habe ich beigefügt. – C. Jung

Vielen Dank, diese „Gegendarstellung" bringen wir gerne. – Red.

DIABLO UND PS1 #1

Zuerst einmal möchte ich eure Zeitschrift loben: Ich lese jede Ausgabe mit Begeisterung, weil es jedes Mal eine kleine Zeitreise für mich ist, wenn ich über alte Spiele oder Hardware lese. In eurer aktuellen Ausgabe 3/2017 behauptet ihr allerdings, dass *Diablo 3* der erste Teil wäre, der auch für Konsole erschien. Das stimmt nicht, da ich selber Teil 1 für die PlayStation 1 besitze, und, so glaube ich, ein Freund von mir sogar die *Hellfire*-Erweiterung. Anbei noch ein kleines Beweisfoto. Macht ansonsten mit eurer Zeitschrift weiter so wie bisher! – M. Walter



DIABLO UND PS1 #2

Es gibt nur eine Zeitschrift, die ich regelmäßig lese und das ist eure. Mit 30 Jahren habe ich „erst" die Zeit ab den 90ern erlebt und bin wahrscheinlich nicht so ganz eure Zielgruppe, aber ich finde auch die Berichte aus den früheren Zeiten interessant – vor allem, was dort mit der im Vergleich zu heute lachhaft wirkenden Hardware erreicht wurde. Den aktuellen Bericht über die Geschichte von *Diablo* habe ich sehr interessiert gelesen. Allerdings stand unter einem Foto die Beschreibung „*Diablo III* war der erste Teil, der auch für Konsolen erschien." Wenn das so war, frage ich mich, wie ich auf der PS1 den ersten Teil von *Diablo* spielen konnte… – D. Sachtleben

Danke an alle Leser, die uns diesen Fehler mitgeteilt haben. Der Autor dachte wohl an Diablo 2, das nicht auf Konsolen erschien, und vergaß die (eher seltene) PS1-Fassung von Diablo 1. – Red.

MEHR FRÜHZEITLICHE URGESTEINE

Meine erste Ausgabe einer (englischsprachigen) Retro Gamer hielt ich vor vielen Jahren in Schottland in der Hand, zwischenzeitlich freue ich mich über jede neue deutsche Ausgabe, die ich pünktlich am Kiosk abholen kann. Ich würde liebend gerne auch mal etwas mehr über die damaligen Arcade-Automaten lesen. Auch als Nicht-*Star Wars*-Fan hat mir daher der Artikel über den Atari-Automaten in der Ausgabe 3/2016 sehr gefallen. Über besonders aufwendig gebaute oder gestaltete oder leistungsfähige Automaten gibt es ja sicher genug Material für zehn Ausgaben des Retro Gamer Magazins? Es wäre super, wenn diese frühzeitlichen Urgesteine etwas mehr Beachtung bei euch bekommen würden. Gerne kann ich dann auch auf Artikel über neuzeitliche Konsolenspiele für die PlayStation, N64 oder PC verzichten. Ansonsten finde ich euer Magazin sehr gelungen und lese jeden Artikel, von Amstrad CPC hinweg über Mega Drive und SNES bis ZX Spectrum mit Freude. – C. Hugger

Laut unserer gerade abgehaltenen Umfrage sind Spielautomaten als Thema nicht so beliebt wie die bekannteren Heimcomputer- und Konsolenmodelle. Wir können deshalb keine merkliche Steigerung der Arcade-Inhalte versprechen, sehr wohl aber, dass wir auch in Zukunft immer wieder einzelne Automaten herausstellen werden. Zudem haben wir in jeder Ausgabe Artikel zu Arcade-Spielen, bei denen es „nur" ums Spiel geht, weil die Hardware selbst nicht außergewöhnlich war. – Red.

WUNSCHKONZERT UND SONDERHEFTE

Videogames sind seit dem Atari 2600 fester Bestandteil meines Lebens, und ich warte immer gespannt auf die nächste Ausgabe, um mich mit meinem Lieblingsthema zu beschäftigen, Wissen anzureichern und zu vertiefen. Hierfür ist Retro Gamer einfach das beste Magazin am Markt und dafür: Herzlichen Dank! Macht weiter so. Wenn ich ein paar Wünsche frei hätte, würden diese so aussehen: 1.) Ausführlicher Bericht über das 3DO – den in 2/2014 fand ich etwas dünn. Mich interessiert, warum das M2 damals nicht auf dem Markt gekommen ist. Soweit ich mich erinnern kann, sollte es ein Stand-alone-Gerät und ein Zusatzgerät geben. 2.) Berichte über Game&Watch und Ähnliche – auch die Spiele von Herstellern wie Casio. Mich würde auch interessieren, warum nur zwei der Game&Watch-Titel von Nintendo nachträglich auch als GBA-Modul veröffentlicht wurden. 3.) Grafik-Künste als Thema – die unterschiedlichen Arten und Ausdrucksformen, die einem Spiel dadurch verliehen werden können, faszinieren mich. Ich blättere manchmal einfach euer Heft durch und genieße die Pixelgrafiken der Spiele. Ein letzter Wunsch: Warum be-

zieht ihr die Sonderhefte nicht ins Abo ein und macht es ein wenig teurer? Ich bin seit 2/2013 Abonnent und weiß nicht, ob ich alle Sonderhefte habe. Ich hätte gerne eine lückenlose Sammlung aller Retro-Gamer-Hefte!

Vielen Dank für deine Vorschläge! Zu den Sonderheften: Da unsere beiden jährlichen Sonderhefte zum Teil (Themen-Heft im Frühjahr) oder fast ausschließlich (Jahrbuch im Dezember) aus bereits erschienenen Artikeln bestehen, können wir sie nicht dem regulären Abo zuordnen, das würde bei vielen Abonnenten für Verdruss sorgen. Wir weisen aber immer auf die Sonderhefte hin, und sie lassen sich eine Zeitlang online nachbestellen: https://shop.heise.de/zeitschriften/retro-gamer-magazin – Red.

WO BLEIBT BARD'S TALE 4?

Ich hatte mich vor gut zwei Jahren dazu hinreißen lassen, zum ersten Mal ein solches Kickstarter-Projekt zu unterstützen. Als Fan von *Bard's Tale* auf dem C64 und Amiga 500 habe ich mich auch gleich für die Premier Collector's Edition entschieden. Ich bekam nach der Zahlung noch kurze Zeit regelmäßig Updates per Mail, zuletzt am 2.5.2016. Das angebliche Veröffentlichungsdatum steht kurz bevor, ohne dass ich seit über einem Jahr noch etwas vom Projekt gehört habe. Geschweige denn, wie es mit der Lieferung der Collector's Edition aussieht. InXile Entertainment hat mich weder nach einer Lieferadresse gefragt noch weiß ich, wie ich mit InXile Entertainment in Kontakt treten kann. Zu guter Letzt habe ich auf der offiziellen Website *https://bardstale.inxile-entertainment.com* nie etwas gefunden, was mir helfen könnte. Und seit Längerem ist die Website „tot", es erscheint nur noch ein Foto eines Magiers und der Titel. Wisst ihr mehr zum aktuellen Stand des Kickstarter-Projekts?

– V. Brasse

Zu den E-Mail-Updates können wir nichts sagen, aber das „Backers' Portal" für die Unterstützer hatte lange Zeit technische Probleme, die offenbar erst am 25. Juli 2017 behoben wurden. Dort, also auf https://bardstale.inxile-entertainment.com, kann dir vielleicht unter „Support" der Eintrag „Bard's Tale IV pledges or rewards missing" weiterhelfen. Wie viele Firmen will InXile anscheinend nicht von seinen Kunden direkt per E-Mail kontaktiert werden, sondern versteckt sich hinter FAQs. In solchen Fällen ist es das Beste, dein Problem oder deine Nachfrage im Backers-Forum zu posten, wo es auch die anderen Backer lesen (und dir vielleicht direkt helfen) können. Die Adressen für physische „Prämien" werden teilweise erst wenige Wochen vor dem Verschicken erfasst, vielleicht ist das auch in diesem Fall so. InXile beharrt darauf, dass das Spiel 2018 erscheinen wird, ohne bislang einen genauen Termin zu nennen. Die Kollegen von PC Gamer haben im Juli für einen „First Look" zu Bard's Tale 4 das Studio besucht. – Red.

CLASSIC MINI SNES

Das *Nintendo Classic Mini NES* hatten wir printexklusiv Anfang November 2016 in Ausgabe 1/2017 getestet – und bis auf das zu kurze Kabel des beiliegenden Controllers fast nur Lob für den schick verpackten Emulator mit fest eingebauten Spielen gehabt. Dummerweise hatte Nintendo die große Nachfrage unterschätzt, und viele Interessenten gingen leer aus oder sollten Fantasiepreise an Zwischenhändler zahlen. Beim Nachfolgemodell, dem *Classic Mini Super Nindendo Entertainment System*, soll die Produktionsmenge deutlich erhöht und das Kabel auf 1,50 Meter verlängert werden. 21 NES-Klassiker werden vorinstalliert sein, wobei einer davon erst freigeschaltet werden muss: Als besonderer Clou ist nämlich das nie zuvor offiziell veröffentlichte *Star Fox 2* enthalten!

Wen beim Foto übrigens die Anschlüsse verwirren: Es handelt sich dabei um Plastikblenden, darunter warten zwei Wii-kompatible Anschlüsse, wie sie schon das Mini NES verwendet. Ihr könnt also nicht eure alten SNES-Controller anschließen! Um es spielen zu können, müsst ihr den ersten Level im ebenfalls installierten *Star Fox* (*Starwing*) schaffen. Das Mini SNES soll am 29. September 2017 erscheinen. Bei Drucklegung dieses Hefts Ende Juli ist bei einschlägigen Versendern keine Vorbestellung mehr möglich. Wir raten euch aber, bei Interesse nicht aufzugeben und euch auf Wartelisten einzutragen – oder es einfach immer wieder mal zu versuchen: Vermutlich erfahren die Händler selbst erst spät, wie viele Modelle sie wirklich geliefert bekommen. Hier die vollständige Liste der Spiele:

Contra 3: The Alien Wars • Donkey Kong Country • Earthbound • Final Fantasy III (japanisch: FF VI) • F-ZERO • Kirby's Fun Pack • Kirby's Dream Course • The Legend of Zelda: A Link to the Past • Mega Man X • Secret of Mana • Starwing (Star Fox) • Star Fox 2 • Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting • Super Castlevania IV • Super Ghouls 'n Ghosts • Super Mario Kart • Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars • Super Mario World • Super Metroid • Super Punch-Out!! • Yoshi's Island



RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab November 2017? Dann teilt ihn uns doch bitte fürs nächste Heft mit! Unser Dank gilt Michael Schmitzer von Kultboy.com, Holger Aurich vom DoReCo, Dennis Grundmann sowie dem RetroGames e. V. Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

BÖRSEN

Retrolution!2017
19.8./20.8., ab 10/ab 9 Uhr
Kulturhalle Steinheim, Hanau
http:// forum.homecon.org

Gamescom 2017
22.8. – 26.8. (22.8. Fachbesucher), ab 8,50 Euro
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

Retro-Börse Ruhrgebiet
9.9., verm. 11 – 16 Uhr, 6 Euro
Falkenheim Bochum
www.retroboerse.de

2. Retro Game Convention Zwolle
17.9., 10 – 15 Uhr, 3 Euro
Zwolle, Niederlande
http://facebook.com/RetroGameConZwolle

Retro-Börse Hamburg
14.10., verm. 11 – 16 Uhr, 6 Euro
Hamburg-Haus Eimsbüttel
www.retroboerse.de

Classic Computing 2017
7.10./8.10., Eintritt frei
Deutsches Technikmuseum Berlin
www.classic-computing.de

Retro-Börse Rhein-Main
4.11., verm. 11 – 16 Uhr, 6 Euro
Bürgerhaus Marxheim, Hofheim a.T.
www.retroboerse.de

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20 – 1 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19 – 23 Uhr.
Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf.

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15 – 21 Uhr.
Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

VORSCHAU

Retro Gamer 1/2018 erscheint am 16.11.2017

35 JAHRE ++ 35 JAHRE ++ 35 JAHRE ++ 35 JAHRE ++

C64

Der durchschnittliche Videospieler ist jünger: Vor 35 Jahren brachte Commodore ein Gerät auf den Markt, das für Millionen den Einstieg in die interaktive Unterhaltung darstellte. Wir erinnern an die wichtigsten Firmen und Spiele des geliebten Brotkastens.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 186, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

FINAL FANTASY



Es war ein langer Weg, der bis zum aktuellen *Final Fantasy 15* mit seiner dreidimensionalen Open World und Selfie-schießenden Helden geführt hat. Wir zeichnen ihn komplett nach.

STARCRAFT



2017 veröffentlicht Blizzard eine HD-Fassung zu *StarCraft* – gibt es ein besseres Indiz für dessen ungebrochene Beliebtheit. Doch wie entstand der RTS-Klassiker?



KORONIS RIFT

LucasFilm Games hatte mit *Ballblazer* und *Rescue on Fractalus* Mut zu ungewöhnlichen Konzepten bewiesen. *Koronis Rift* ging ebenfalls neue Wege und ließ uns im Rover einen Planeten erkunden.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Benjamin Braun, Sebastian Ehnes, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

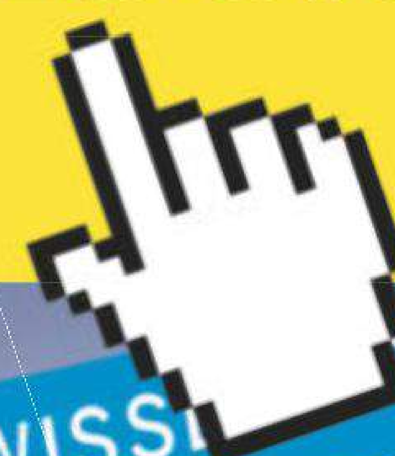
ISSN 2194-9581

Future

eMedia GmbH

Copyright © 2017 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

Gleich unter **shop.heise.de**
Online bestellen



WAS SIE ÜBER DIE ELEMENTE IM PERIODENSYSTEM WISSEN SOLLTEN

NEU

MIT ALLEN BEKANNTEN ELEMENTEN

WISSEN 2017 SPEZIAL

DIE ELEMENTE

ALLES ZU DEN BAUSTEINEN DES UNIVERSUMS

Wie wir Edelsteine gewinnen

Die schönsten Naturschätze unserer Erde

Wie wir sie entdeckten

Wie Verbindungen entstehen

Unglaubliche Experimente

Einblick ins Atom

Wo man sie findet

Seltene & kostbare Rohstoffe

Wofür wir sie nutzen

Welche Formen können sie annehmen?

180 Seiten für nur 14,90 €. Am Kiosk oder unter shop.heise.de

NINTENDO
SWITCH

Nintendo



JETZT VORBESTELLEN





AB 22. SEPTEMBER

The Pokémon Company

©2017 Pokémon. ©1995–2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.